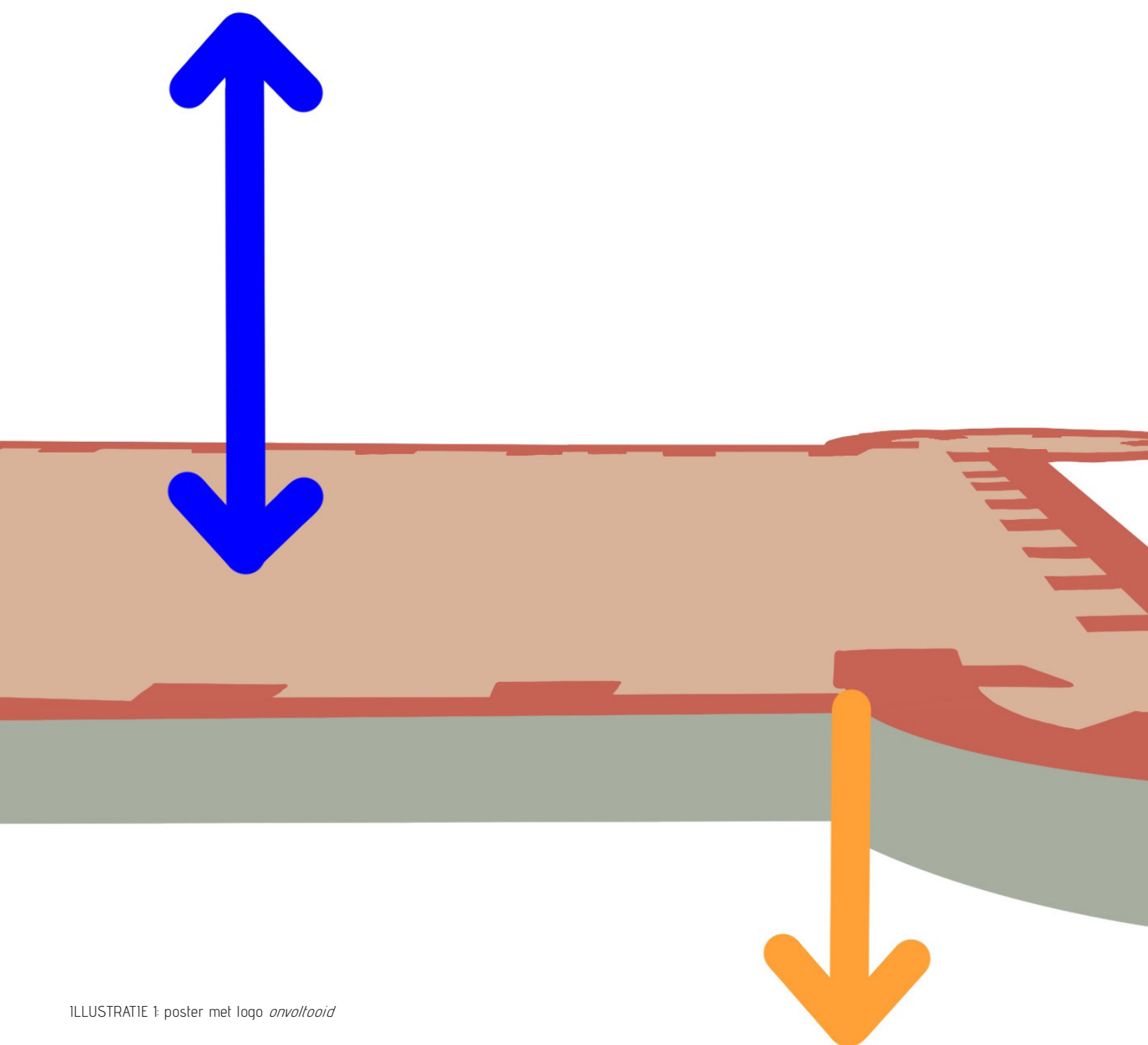




ILLUSTRATIE 1: poster met logo *onvoltooid*



ONVOLTDOID



VAN INTERACTIEVE VERHALEN TOT EEN INTERACTIEVE EXPO

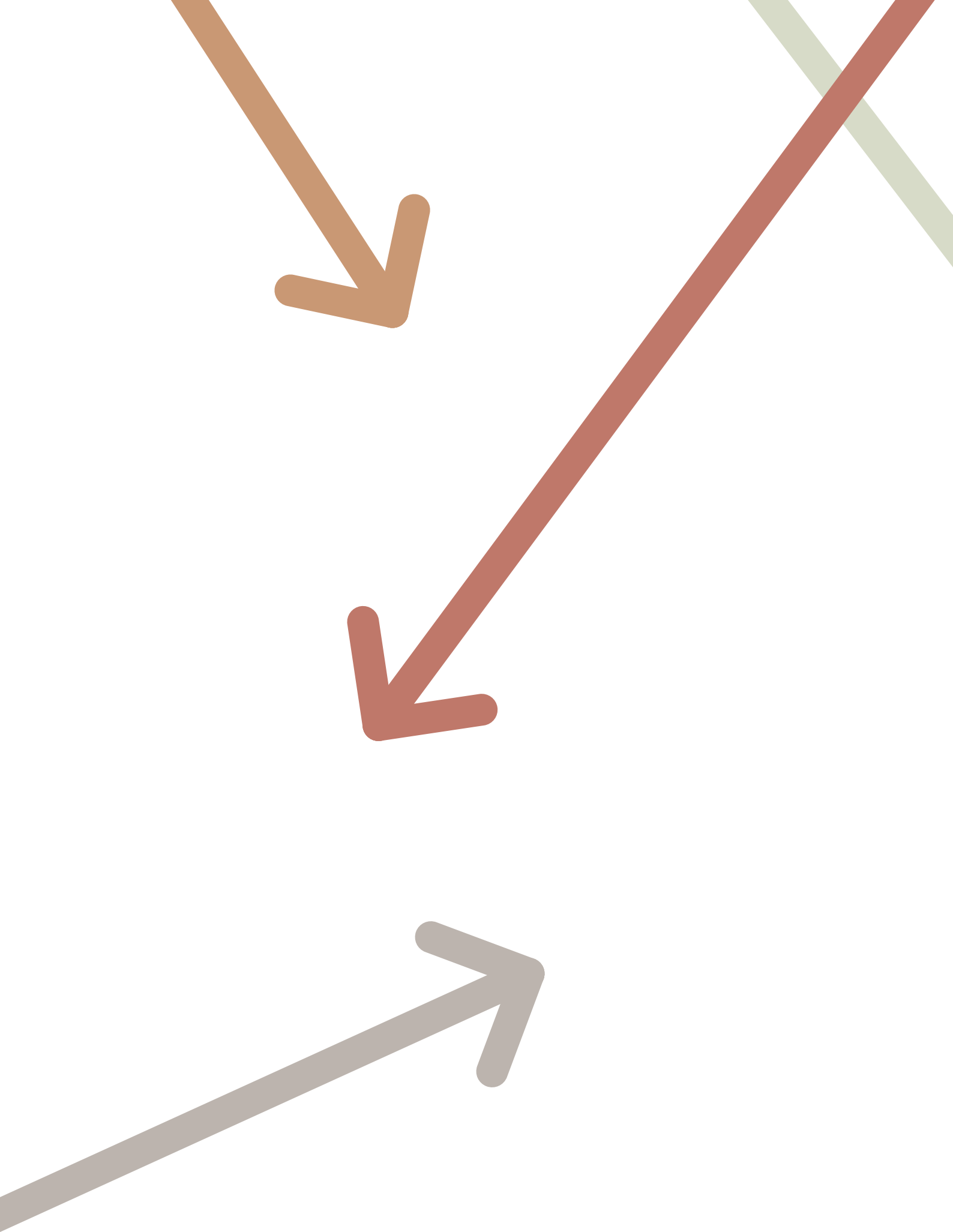
AXELLE STULENS
UNIVERSITEIT HASSELT, FACULTEIT ARCHITECTUUR EN KUNST
MASTER INTERIEURARCHITECTUUR
MASTERSTUDIO SCENOGRAPHIE
SEMINATIE TACTICS

ACADEMIEJAAR 2021 - 2022

ONVOLTOOID

VAN INTERACTIEVE VERHALEN TOT EEN INTERACTIEVE EXPO





PROMOTORS



Masterscriptie - promotor

Prof. dr. Kris PINT

Masterproject - begeleider

Prof. int. arch. Johannes KLAPS

Docent Scenografie

VOORWOORD



Bij het onderzoeken voor en schrijven van deze scriptie werden vele mensen en organisaties betrokken die een dankwoord meer dan waard zijn. Door de samenwerking is deze scriptie geworden tot wat het nu is.

Graag bedank ik mijn promotor en begeleider voor mijn masterproef, Kris Pint voor de begeleidingen en feedback van de masterscriptie en Jo Klaps, docent scenografie, voor de begeleidingen en feedback voor het masterproject.

Ook mijn stageplaats, Concept Nikèl, wil ik bedanken voor het durven doen en durven denken. Op deze stageplaats kreeg ik de vrijheid mijn gekste ideeën op papier – of op plan in ons geval – te zetten. Tijdens de stageperiode kreeg ik veel nieuwe inzichten in de ontwerpwereld. Door de aanbidding van een studentenjob gaven ze mij de kans nog verder te ontdekken waar mijn passie ligt.

Door IOED Oost-Haspengouw & Voeren en het Agentschap Onroerend Erfgoed achterhaalde ik veel over de site van Jonckholt. Ik ben deze organisatie daarom erg dankbaar voor het delen van documentatie uit de archieven van de restauratie van de site. Binnen deze organisatie wil ik in het bijzonder mevrouw Veerle Vansant, hun coördinator en consulent van bovengronds erfgoed, bedanken voor de mailcorrespondentie, het boekje over de erfgoedsite en de rondleiding op Jonckholt. Ook gemeente Bilzen wordt bedankt voor het delen van beschikbare informatie over de site en restauratie ervan.

De deelname van enkele kinderen aan een kleine proef zorgt voor een dankwoord voor niet enkel deze fantasierijke kinderen, maar ook voor de toestemmende ouders. Daarnaast wil ik Chiromeisjes Hern bedanken om jarenlang mezelf en tientallen andere kinderen (en zelfs volwassenen) te doen blijven spelen, dromen en fantaseren. Hoofdleidsters en mede-interieurarchitectuurstudenten Margaux en Kaat zorgden voor een uitermate fijne sfeer waarin het gezellige chirogevoel werd doorgetrokken binnen de schoolmuren.

De scenografie-‘klas’ zorgde voor een onvergetelijk laatste jaar waarin veel werd gedebatteerd, ondersteund en vooral gelachen en plezier gemaakt.

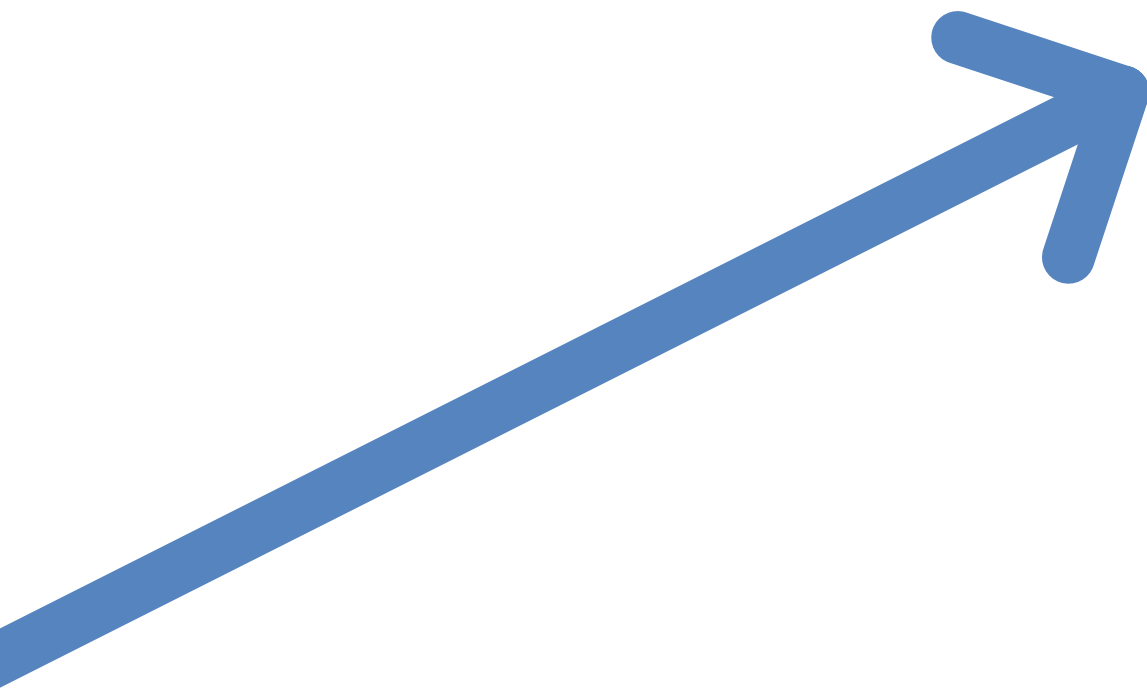
Tot slot wil ik mijn familie bedanken voor de steun, niet enkel bij het maken van de masterproef, maar gedurende de volledige opleiding interieurarchitectuur. Ook door het samen bezoeken van musea, maken van reizen en citytrips en simpelweg mij wegwijzen maken in het alledaagse leven, werd ik de persoon die ik nu ben en daar bovenop werd ik daardoor meer dan ooit geïnspireerd voor mijn voorgaande, fictieve schoolprojecten.

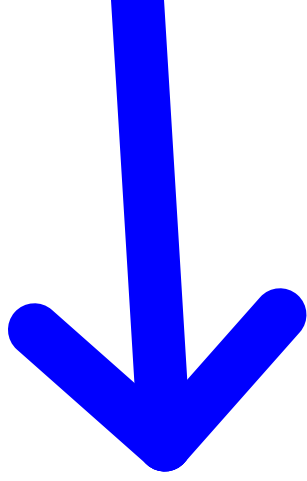
ABSTRACT



In *onvoltooid*, een masterscriptie die werd geschreven in de Master Interieurarchitectuur aan de Universiteit Hasselt, werd er onderzocht hoe het principe van een interactief verhaal, waar de lezer het verhaal bepaalt door het maken van verschillende keuzes, vertaald kan worden naar een interactieve expo voor kinderen. Dit onderzoek vertrok vanuit het fantaseren van kinderen bij een decor, meer specifiek het bestaande decor van de site van Jonckholt in Hoelbeek, Bilzen. Er werd gezocht naar een mogelijke oplossing om het fantaseren van kinderen te gebruiken in een interactieve expo gebaseerd op interactieve verhalen.

Hiervoor werd er geobserveerd hoe kinderen fantaseren via een klein experiment, kwamen er enkele literatuurstudies en andere bronnen aan bod en werd er voornamelijk gewerkt rond case studies. Vanuit deze cases werd er gekeken op welke manier het fantaseren en interactiviteit toegepast kunnen worden in het masterproject *onvoltooid*, hoe een scenografie kan werken met bepaalde materialen en bovenal hoe interactieve verhalen werken en welke indruk ze nalieten.





Dit heeft geleid tot een fictief masterproject waarin bezoekers voor keuzes komen te staan waar ze hun fantasie de vrije loop kunnen laten. Welke optie zal welk gevolg hebben? De keuzes die ze maken zullen letterlijk hun wegen splitsen. Door het maken van keuzes zullen bezoekers verschillende verhalen alsook verschillende ervaringen beleven.

INHOUDSTABEL

Het doel van deze (voor een deel) interactieve scriptie is de lezer op basis van keuzes een eigen verhaal of visie te laten creëren. Welke elementen komen eerst aan bod? Naar welk hoofdstuk spring je daarna? Met andere woorden, je creëert je eigen inhoudsopgave. Er is geen vast bepaald begin, midden of einde aan deze scriptie. Wie soms een eigen parcours uit wil stippelen, laat deze inhoudstabel beter links liggen.

	PAGINA
1. INLEIDING	23
2. DECORS	27
2.1. ABSTRACT DECOR: MAQUETTE	28
2.2. REËEL DECOR: FILMDECOR	30
2.3. REËEL DECOR: BESTAANDE LOCATIE	30
3. FANTASEREN	33
3.1. FANTASEREN EN DROMEN	35
3.2. FANTASEREN EN INTERPRETEREN	42
3.3. KINDEREN EN FANTASEREN	43
4. FANTASEREN EN DECORS	45
4.1. HET IMMERSIEVE	46
4.2. DIORAMA	46
4.3. CASE STUDIES	47
Inside Magritte	48
Bilzen Mysteries 'Het Verhaal'	50
In Flanders Fields Museum	52
Het Kunstuur	54
Conclusie Case Studies	55

	PAGINA
5. INTERACTIEVE VERHALEN	57
5.1. NARRATOLOGIE	59
5.2. FOCALISATIE	60
5.3. WAT ZIJN INTERACTIEVE VERHALEN?	61
5.4. ONDSCHIED TUSSEN INTERACTIEVE VERHALEN EN TRADITIONELE VERHALEN	62
5.5. CASE STUDIES	65
Black Mirror Bandersnatch, Netflix	66
Word de 4e Nachtwachter, Ketnet	68
Conclusie case studies	68
6. LINK MASTERPROJECT	71
6.1. LOCATIE MASTERPROJECT	72
6.1.1. RUINES	72
6.1.2. JONCKHOLT	74
6.1.2.1. LIGGING	76
6.1.2.2. INTERPRETATIE	79
6.1.2.3. WAT WAS JONCKHOLT?	83
6.1.2.4. ONROEREND ERFGOED	84
6.2. CONCEPT MASTERPROJECT	89
6.3. EXPERIMENT MET FANTASIERIJKE KINDEREN	90
6.4. ONTWERP	92
6.4.1. MATERIAALKEUZE	92
6.4.2. REFERENTIEPROJECTEN	94
Hill House, Charles Rennie Mackintosh & Carmody Groarke	94
Strangler, Héctor Zamora	96
Conclusie Referentieprojecten	99
6.4.3. KLEURGEBRUIK	102
6.4.4. HET VERHAAL	104
6.4.5. VISUEEL	124
6.4.6. WANDELING	126
7. CONCLUSIE	133
8. BRONNENLIJST	137
8.1. AFBEELDINGEN, ILLUSTRATIES EN FIGUREN	138
8.2. INFORMATIE EN INHOUD	146

Zoals eerder vermeld, is de verhaallijn en de volgorde ervan helemaal door de lezer, u, te bepalen. De scriptie kan in chronologische volgorde gelezen worden zoals in de inhoudstabel beschreven. Anderzijds is er de mogelijkheid met hoofdstukken te beginnen die een bepaalde invloed hebben op het onderzoek en het masterproject. Deze staan hiernaast beschreven.

AANZET

Vanwaar het idee om rond dit onderwerp een onderzoek en een project te starten? Waarom worden fantaseren, decors en interactieve verhalen gecombineerd? Het zijn allemaal factoren die in een voorgaand project aan bod kwamen. Dit project was daarmee de aanzet tot deze masterscriptie.

ONDERZOEK

Een literatuurstudie gecombineerd met een experiment zijn de middelen die ingezet werden voor dit onderzoek. Er worden onder meer decors, fantaseren, narratologie, interactieve verhalen etc. onderzocht.

CASE STUDIES

Verschillende case studies hebben geleid tot wat *onvoltooid* geworden is. Door het onderzoeken van verschillende musea en interactieve verhalen achterhaalde ik waar de nadruk op moest komen te liggen voor de interactieve expo *onvoltooid*.



MUSEA EN EXPO'S



INTERACTIEVE
VERHALEN

CONCEPT MASTERPROJECT

Het onderzoek van deze scriptie, een onderzoek naar fantasie, decors en interpretatie, verhaalvertelling en interactieve verhalen, heeft geleid tot een masterproject, namelijk een interactieve expo gebaseerd en geïnspireerd op interactieve verhalen. Welk concept zit hier achter?

KLEURCODE

In deze scriptie wordt gebruik gemaakt van een kleurcode om aan te tonen welke elementen behoren tot de bestaande situatie en de factoren die leiden tot het masterproject. De link met dit masterproject wordt aangegeven door middel van een ander kleurenpalet. Voor meer duidelijk over de 'oude' en 'nieuwe' kleuren, met andere woorden de kleurcodes die doorgetrokken werden in deze scriptie, kan je hier even een kijkje nemen.

1. INLEIDING



Maquettes en films. Op het eerste gezicht lijken het twee los van elkaar staande gegevens. Maar dat zijn ze niet. Naast het feit dat maquettes worden gebruikt voor en in films, en dat films dan weer inspiratie kunnen bieden voor maquettes van architectuur, zijn beide decors een soort van droomwereld waar ieders fantasie op losgelaten kan worden. Al is een filmdecor eerder een reëel decor, en is een maquette eerder een abstract decor, in beide gevallen wordt een interieur gecreëerd.

Niet alleen een regisseur, architect of interieurarchitect is de maker van deze ruimtes, de toeschouwer bepaalt zelf een groot deel van hetgeen wat hij of zij daarbij interpreteert, of beter gezegd: fantaseert. Daarom ga ik dieper in op het fantaseren binnen decors vanuit een narratieve en interactieve benadering. In deze masterscriptie onderzoek ik hoe het fantaseren bij decors leidt tot een interactieve expo waar kinderen zelf keuzes kunnen maken en zo een verhaal creëren.



Tijdens het schrijven van deze scriptie zit ik zelf in de periode van de overgang tussen het jong zijn en het volwassen zijn. Die combinatie tezamen met leiding zijn bij de lokale jeugdbeweging, zorgt ervoor dat ik mij goed kan inleven in het hoofd van een kind.



Als masterproject zal dit resulteren in een interactieve expo waarin de bezoekers, meer specifiek kinderen, zelf deel gaan uitmaken van een groter verhaal en zelf een verhaal kunnen creëren bij een bestaand decor. Hierbij baseer ik me op het principe van interactieve verhalen, waarbij de lezer zelf keuzes maakt voor het vervolg van het verhaal. Met andere woorden: hoe kan het principe van een interactief verhaal, waar de lezer het verhaal bepaalt door het maken van verschillende keuzes, vertaald worden naar een interactieve expo?

2. DECORS



In dit hoofdstuk wordt er een onderscheid gemaakt tussen twee soorten decors: abstracte decors en reële decors. De meeste mensen zullen bij het horen van het begrip 'decor' meteen denken aan wat ik reken tot de categorie reële decors; theaters, films, gebouwen, omgevingen... Daarnaast zullen ook abstracte decors aan bod komen. In deze categorie wordt er gesproken over maquettes: een decor op kleinere schaal dat men als mogelijk realistisch interpreteert.

2.1. ABSTRACT DECOR: MAQUETTE

2.2. REËEL DECOR: FILMDECOR

2.3. REËEL DECOR: BESTAANDE LOCATIE

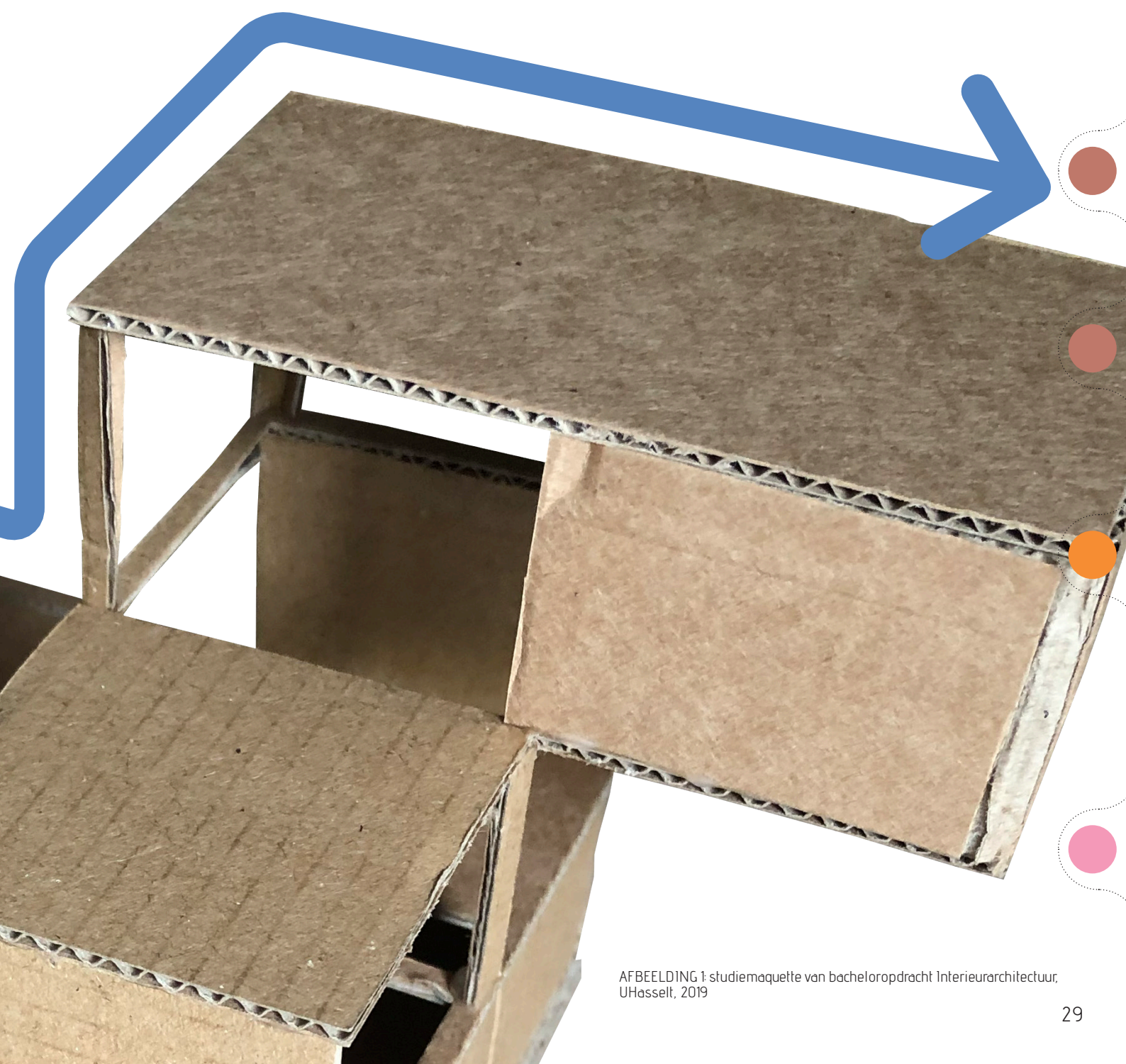
2.1. ABSTRACT DECOR: MAQUETTE

Barrie, Pau, Lawson en Mulla beschrijven in hun artikel *The model is in the making* maquettes als het beste communicatiemiddel dat een ontwerper kan hebben (Barrie et al., 2014). Volgens Lawson is een maquette daarnaast ook een middel dat gebruikt wordt om te experimenteren en ontdekken binnen het ontwerp. Het maken van maquettes zal worden doorgegeven van generatie op generatie, althans dat hopen de schrijvers. Momenteel is het alleszins nog een centrale vaardigheid binnen de praktijk van een ontwerper.

Als student interieurarchitect verkies ook ik de maquette als communicatiemiddel van ontwerp tot klant. Niet iedereen heeft het lezen van plannen even snel onder de knie, waardoor een render of maquette betere oplossingen bleken te zijn bij het tonen van mijn projecten aan vrienden en familie. Om de kijker een zicht te geven over het geheel van het ontwerp, zeker binnen interieurarchitectuur waar het vaak gaat om verschillende ruimten of compartimenten, bleek de maquette zeer geschikt als communicatiemiddel. Naar mijn mening, is het tactiele, sensorische aan de maquette ook een troef. De kijker kan de maquette aanraken, krijgt door de kleinere schaal een 360 graden-zicht over het ontwerp en kan het zich als werkelijkheid inbeelden. Inbeelden, een woord dat u alvast in het achterhoofd mag houden.

Uit een studie van İmamoğlu, Şenyapılı en Demirbaş bleek dat niet enkel de maquette op schaal, maar daarbovenop ook het toepassen van modellen op ware grootte een goede toepassing zou kunnen zijn voor zelfreflectie – zoals problemen herkennen en oplossen – en het leren te verbeteren (İmamoğlu et al., 2009). Zoals beschreven in hun artikel *Experiencing the real-scale: mock-up of a set design project*: “de leerlingen worden vaak gedwongen om zich via schaalvoorstellingen een beeld te vormen van de impact van architecturale elementen in het echte leven”. (İmamoğlu et al., 2009, p 71, eigen vertaling) Dit leidt vaak tot misinterpretatie en onderschattingen van details. De *imagination* en *(mis)interpretation*, zoals İmamoğlu, Şenyapılı en Demirbaş het noemen, is iets dat nog bij hoofdstuk 3, over fantaseren, van pas zal komen. Al is het in het geval van dit onderzoek net wél de bedoeling te fantaseren bij een decor.





AFBEELDING 1: studiemquette van bacheloropdracht Interieurarchitectuur, UHasselt, 2019

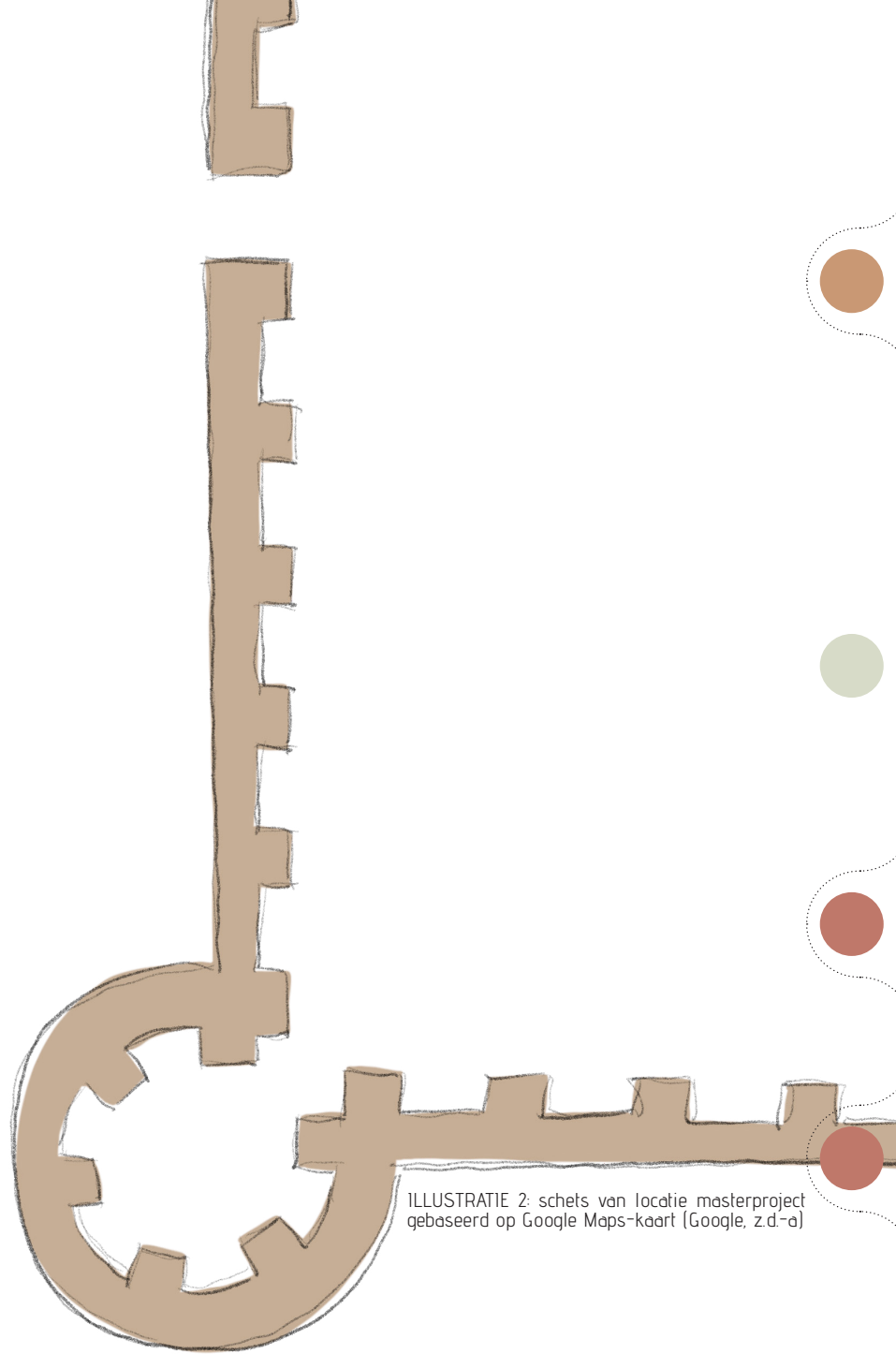
2.2. REËEL DECOR: FILMDECOR

Iets wat voor velen dagelijkse kost is, zijn decors die we elke dag op televisie kunnen zien. Dit zijn decors van soaps, films, praatprogramma's... Deze decors zijn op werkelijke grootte gebouwd, in tegenstelling tot de abstracte decors op schaalniveau. Een filmdecor wordt zodanig opgebouwd dat de kijker het als werkelijkheid beschouwt op televisie. Zo hebben veel decors bijvoorbeeld vaak slechts drie zijwanden in plaats van een gesloten ruimte. Door een ontbrekende zijwand kan de cameraploeg filmen. Op het beeld en in de ogen van de kijker, lijkt het decor daardoor een gewone, volledig omsloten woonkamer, restaurant... Deze scenografische opstellingen zijn vaak flexibel, tijdelijk of herbruikbaar, kijk maar naar televisiewedstrijden zoals *K2 zoekt K3* of *The Voice van Vlaanderen*.

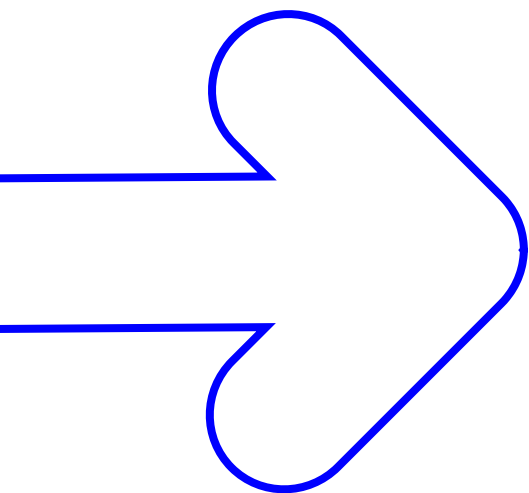
2.3. REËEL DECOR: BESTAANDE LOCATIE

Wat ik ook tot de categorie bestaande locatie als reëel decor reken, is het decor waar we in leven. De slaapkamer waarin je 's ochtends wakker wordt, de kantoorruimte waarin je de hele dag spendeert achter de computer, het treinstation waar je al urenlang hebt staan wachten, het park waar je je lieve viervoeter uitlaat of de locatie die ik gebruik voor het masterproject onvoltooid... Stuk voor stuk zijn het plekken en omgevingen die vallen onder wat ik de categorie reële decors van bestaande locaties noem. Elk van deze plekken roept een bepaald gevoel op bij de gebruiker en laat een bepaalde indruk achter die voor iedereen anders zal zijn. Ik schrijf dit hoofdstuk momenteel in een blokbar, die voor mij aanvoelt als een gezellige maar toch kille plek, waar ik sociaal verplicht ben mijn volumeknop lager te zetten en niet kan meezingen met de muziek in mijn hoofdtelefoon. Een plek waar ik vlot voor school kan werken. Voor iemand anders is dit misschien net de plek waar ze niet goed kunnen werken door het geluid van het getokkel op mijn computer, of het bekeken worden door medestudenten, en niet snel zullen terugkeren. Wat voor de één huiselijk aanvoelt, voelt voor de ander eerder kantoor-achtig aan. Althans, dat is mijn indruk.

In tegenstelling tot Bart Verschaffel maak ik geen onderscheid tussen Hermes en Hestia (zie Verschaffel 2015). Het interieur, de drempel en het exterieur worden allemaal gerekend binnen dit reëel decor. Er wordt met andere woorden geen onderscheid gemaakt tussen een woonkamer, restaurant, parkeerplaats of een bos.



ILLUSTRATIE 2: schets van locatie masterproject gebaseerd op Google Maps-kaart (Google, z.d.-a)



Onder welke categorie vallen exposities dan? Het zijn net zoals filmdecors tijdelijke creaties, maar in tegenstelling tot filmdecors geen decors waarin geacteerd zal worden of decors die je binnenkort op je televisie kan bewonderen, maar het zijn ook geen bestaande locaties zoals diegene je dagelijks in gebruik neemt. Dat is net het mooie aan de scenografie: elk ontwerp is uniek, nieuwe mogelijkheden worden ontdekt en getest, er worden voortdurend dingen uitgevonden en heruitgevonden. De case studies van hoofdstuk 4.3. verduidelijken al enkele mogelijke antwoorden.

3. FANTASEREN



Ken je dat gevoel dat je even weg dwaalt van de wereld en in een fantasie terechtkomt? Je vergeet even alles rondom je en denkt na over hoe iets zou kunnen zijn, wat er zou kunnen gebeuren in de toekomst, wat anders had kunnen zijn als je de tijd kon terugdraaien, wat iets ooit zou kunnen geweest zijn. Sommigen noemen het dagdromen, sommigen noemen het fantaseren. Daarnaast vat ik onder het fantaseren ook hoe we iets – meer bepaald een ruimte (en dus ook een decor) – interpreteren. En hoe zit het fantaseren bij de doelgroep kinderen?

3.1 FANTASEREN EN DROMEN

3.2 FANTASEREN EN INTERPRETEREN

3.3 KINDEREN EN FANTASEREN



AFBEELDING 2: DRoomhut (Stulens, 2022)

3.1. FANTASEREN EN DROMEN

Het idee om voor mijn masterproject te werken rond fantaseren en dromen, vloeide voort uit het seminarie *Tactics*, gevolgd in het eerste semester van de master interieurarchitectuur.

In het opleidingsonderdeel *Tactics*, gedoceerd door Saidja Heynickx en Iwert Bernakiewicz, werd er aan de hand van tekeningen, schetsen en maquettes onderzocht hoe deze zorgvuldig en strategisch ingezet kunnen worden. In dit seminarie hebben we poëtisch onderzocht, conceptueel ontworpen, en geëxperimenteerd met verschillende materialen en middelen.

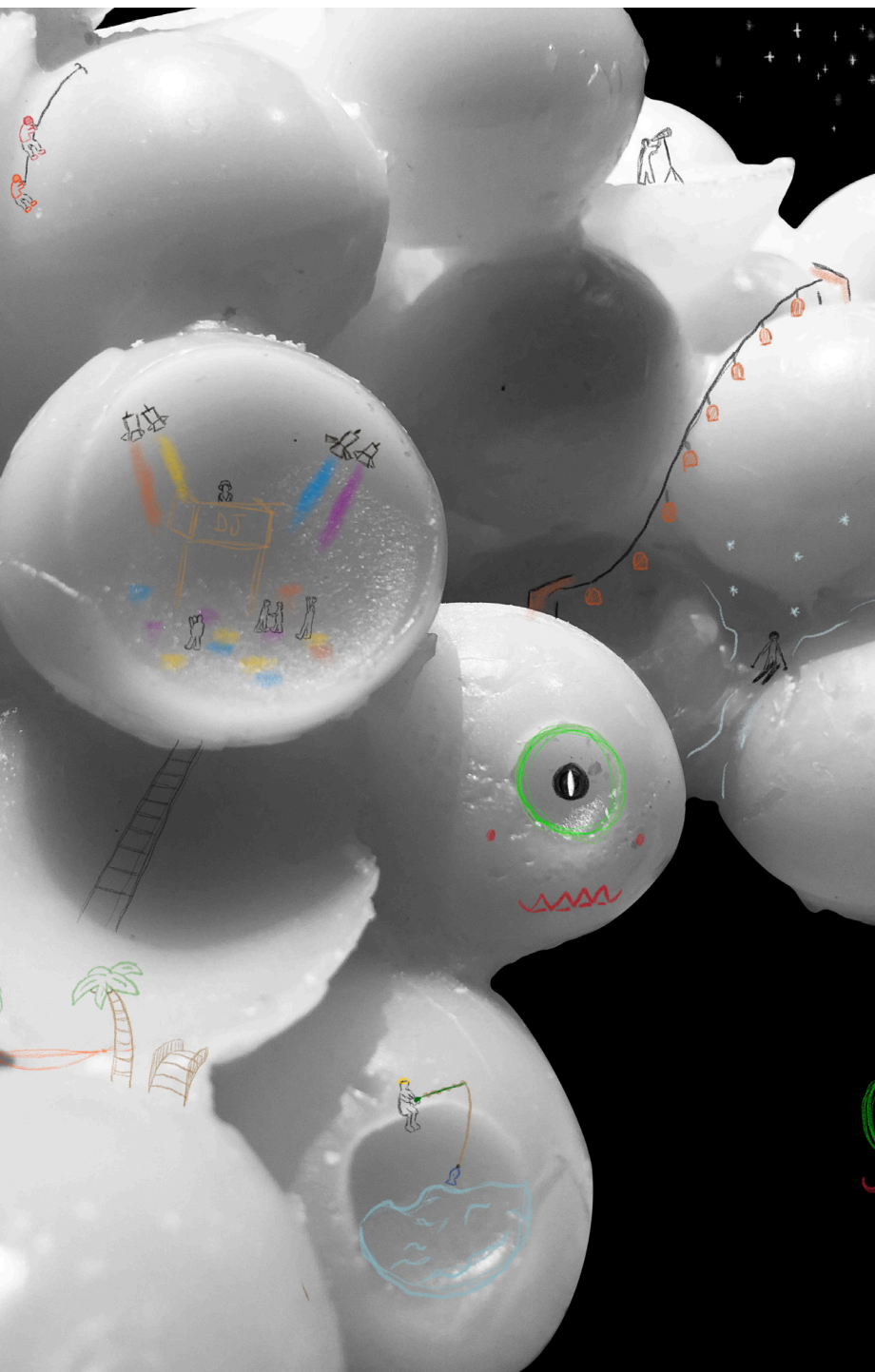
We vertrokken vanuit de tekst *Six memos for the next millennium* van Italo Calvino. Het hoofdstuk waaruit mijn project vloeide, was hoofdstuk één: *lightness*, oftewel lichtheid. Een hoofdstuk over *imagination*, durven denken dat iets kan, verbeelding (Calvino, 1988). Iets wat aansluit bij het fantaseren.

Als positief architecturaal toekomstbeeld, oftewel 'mallen voor de toekomst', de opdracht voor dit semester, dacht ik na over wat er voor mij positief is aan de toekomst. Al snel kwam ik tot de conclusie dat het positieve net is dát we er nog over kunnen dromen. Maar op welke plek dan? Of, zoals ik zelf schreef in mijn verslag voor het seminarie, *DRoomhut. Mallen voor de toekomst*:

"Ik dacht na over de plekken waar we dromen. Ik moest meteen denken aan een boomhut, een plek waar kinderen zich even afzonderen van alles om zich heen en hun eigen verhalen bedenken. Dit sluit dan weer heel erg aan bij Italo Calvino's boek *Baron in de Bomen*."

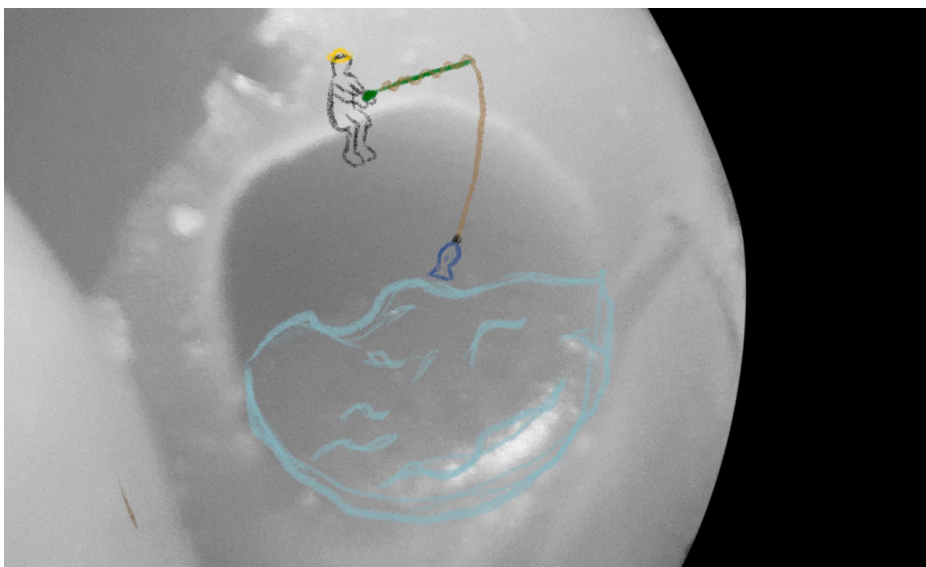
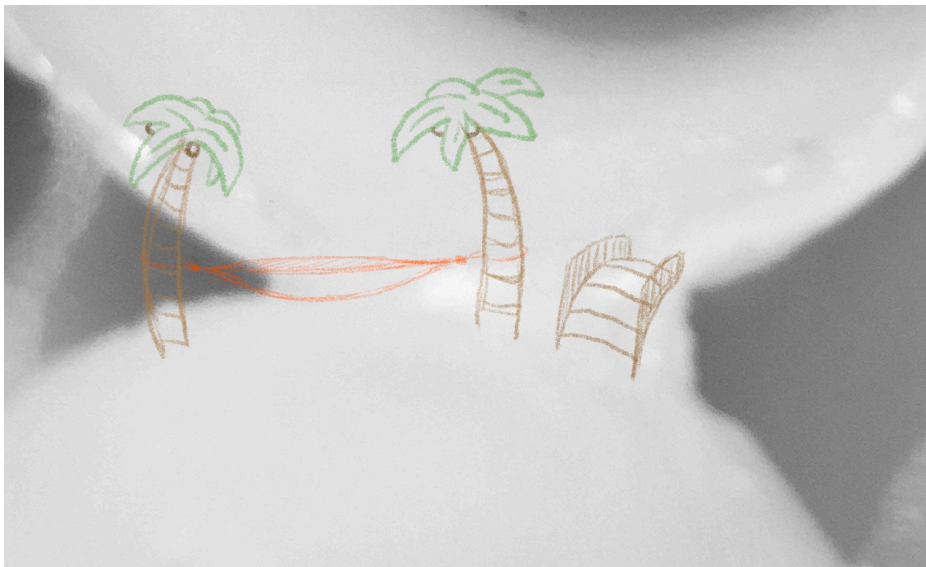
"Deze boomhut werd al snel de 'DRoomhut', een plek waar we kunnen dromen over hoe de toekomst er zal uitzien."

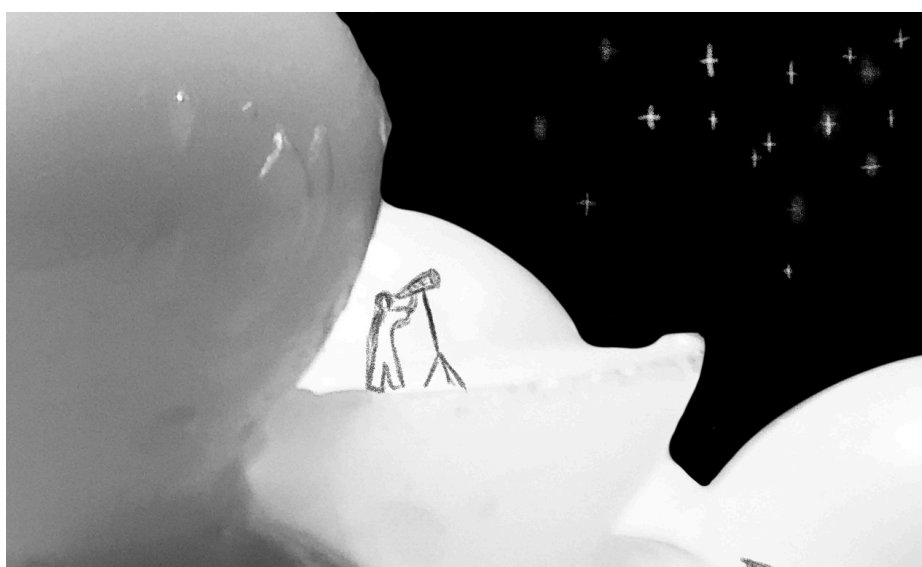
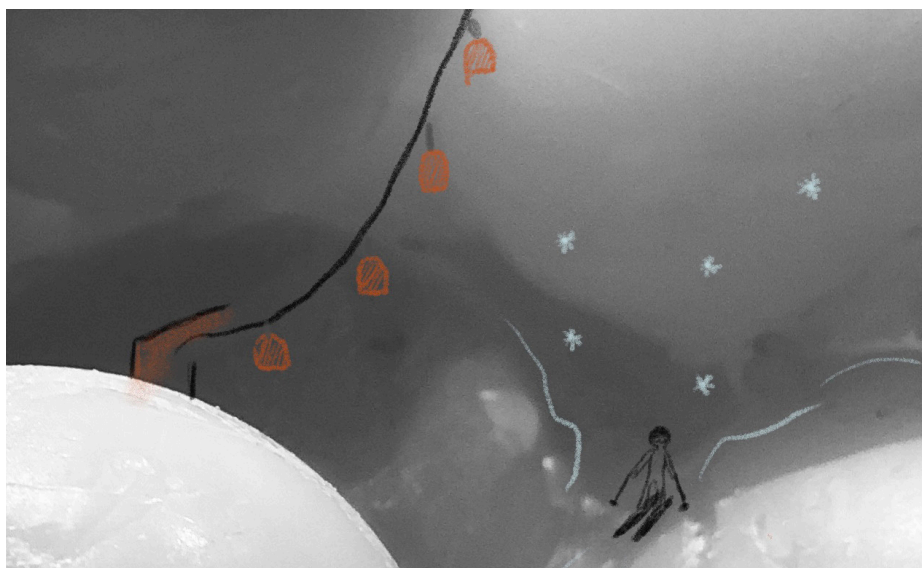
"Door geen vast bepaalde invulling te geven aan de DRoomhut, laat ik dit over aan de fantasie van de toeschouwer. Zo kan elk individu een eigen verhaal verzinnen bij de reeds geplaatste schaalmannetjes en ook bij de bestaande oneffenheden. Wat voor de één kraters zouden lijken, is voor een ander een zitput; wat voor iemand een woestijn zou kunnen zijn, is voor een ander de grote Atlantische Oceaan. Dit was immers het doel van de maquette; mensen aanzetten tot DROMEN."



ILLUSTRATIE 3: collage - fantasietekening over afbeelding DRoomhut [Stulens, 2022]

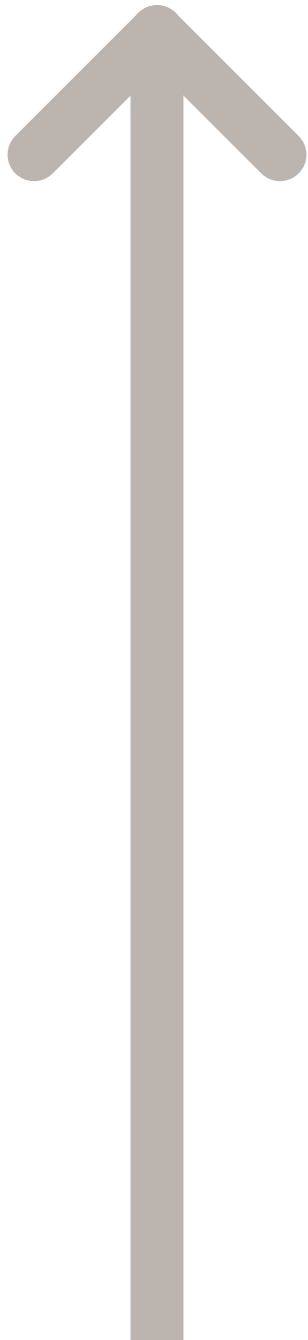






ILLUSTRATIE 4 T.E.M. 9: collage - details fantasietekening over afbeelding DRoomhut [Stulens, 2022]







3.2. FANTASEREN EN INTERPRETEREN

De interpretatie van architectuur wordt in het boek *Towards an articulated phenomenological interpretation of architecture* van M. Reza Shirazi beschreven door middel van *fenomenologie*. Fenomenologie wordt door Shirazi toegepast in de architecturale omgeving. Maar wat is fenomenologie? Fenomenologie, zoals Luke Douglas opmerkt in de recensie van het boek, is “a return to things themselves”, “a way of seeing”, “the essence of perception” en “an awareness of the body and its senses” (Douglas, 2014, p. 85). Fenomenologie op vlak van architectuur, daarentegen wordt omschreven op basis van relaties van ons bestaan op plekken, zowel de fysieke als de psychologische ervaring. Douglas spreekt in *Towards an Articulated Phenomenological Interpretation of Architecture* over de “traveler on a journey” of de “reiziger op reis” (Douglas, 2014, p. 85). Met deze uitdrukking bedoelt hij de lezer of interpretator van een gebouw. Daarnaast is de fenomenologie een belangrijke benadering voor de lichamelijke en sensorische ervaring bij hetgeen we ontwerpen. Architecturale fenomenologie beschrijft de relatie tussen ons bestaan en een plek.

Met andere woorden, fenomenologie is een belangrijke invalshoek binnen deze masterproef. Hoe kijken mensen naar decors, ruimtes en architectuur en hoe interpreteren ze dit? Welk verhaal ontstaat er in de hoofden van de kijker of lezer? De lijn tussen interpreteren en fantaseren is zeer dun binnen dit onderzoek. Hoe men een ruimte of decor bij de eerste ‘ontmoeting’ interpreteert, is waarschijnlijk ook de grondslag van de fantasie die hieruit voortvloeit, althans zo verliep mijn kennismaking met de locatie voor het masterproject, terug te vinden onder hoofdstuk 6.12.

3.3. KINDEREN EN FANTASEREN

Omdat er in mijn masterproef gefocust wordt op kinderen als doelgroep, is het ook belangrijk hun leefwereld onder de loep te nemen. Om te achterhalen hoe intensief kinderen fantaseren, meer specifiek bij het zien van een locatie, vroeg ik de ouders van enkele kinderen van de lokale Chiro of hun dochters de toestemming kregen deel te nemen aan een kort experiment. Zes meisjes van zes tot en met acht jaar kregen de maquette en enkele afbeeldingen van de site Jonckholt te zien en werden gevraagd te omschrijven wat ze zagen, alsook wat ze dachten wat het vroeger geweest zou kunnen zijn, wat het in de toekomst kan zijn en wat zij ervan zouden maken.

De deelnemers zaten per twee aan een tafel boordevol materiaal om mee te tekenen en bouwen: kleurpotloden, viltstiften en legoblokjes. Hiermee konden ze bouwen op de maquette of tekenen op de foto's. Doordat de duo's samen zaten, brachten ze ook elkaar op ideeën en vulde de fantasie één iemand ook de fantasie van de ander aan.

Uit deze korte bevraging bleek al snel dat de fantasie zeer rijkelijk aanwezig is in de gedachten van de kinderen. Al waren sommigen wat meer afwachtend, eenmaal de fantasie werd aangewakkerd, door bijvoorbeeld de tweede persoon aan tafel, bleven de ideeën hen te binnen schieten – de een al wat mondiger dan de ander. Sommige deelnemers bedachten één fantasie, en bouwden deze uit tot een groter verhaal. Andere deelnemers fantaseerden over verschillende mogelijke invullingen tegelijk en leken wel niet te kunnen kiezen.



De specifieke antwoorden en andere resultaten van dit experiment zijn terug te vinden onder hoofdstuk 6.3. 'Experiment met fantasierijke kinderen' verder in deze scriptie.



4. FANTASEREN EN DECORS



Zoals eerder besproken in hoofdstuk 3.2. is fenomenologie, of het kijken naar een ruimte, een belangrijk onderwerp voor mijn masterproject. Hoe lezen we een decor? Wat denken bezoekers dat de locatie is, was of zou kunnen zijn? Om dit te achterhalen is het belangrijk te onderzoeken hoe een verhaal verteld wordt, welk standpunt de lezer inneemt – ook wel focalisatie genoemd – en wat nu precies de belangrijke onderscheiden zijn tussen interactieve verhalen en verhalen die dat niet zijn. Wat maakt een verhaal net zo interactief? Welke kernelementen zorgen voor een effectief, meeslepend en boeiend interactief verhaal?

- 4.1. HET IMMERSIEVE
- 4.2. DIORAMA
- 4.3. CASE STUDIES

4.1. HET IMMERSIEVE

Meer en meer komen er *immersive experiences* aan bod binnen de scenografie. *Immersive* wordt vertaald als ‘meeslepend’ of ‘onderdompeling’. Vismedia, een communicatiebureau dat zich bezighoudt met het creatief, interactief en meeslepend vertellen van verhalen, zegt over een *immersive experience*: “[Het] trekt een kijker een andere echte of ingebeelde wereld in, en stelt hem in staat zijn omgeving te manipuleren en ermee te interageren” (Vismedia Team, 2021, eigen vertaling). Dat Vismedia de term ‘ingebeelde wereld’ gebruikt, slaat voor mij terug op het fantaseren en de droomwereld die gecreëerd wordt in een fantasie.

4.2. DIORAMA

Bij het kijken naar *Scheire en de Schepping*, een programma van Play4, leerde ik over een soort modelbouw waar ik nooit eerder van hoorde: het diorama. Siddiqui (2017) beschrijft diorama in het tijdschrift *Interiors* als “*a constructed scene contained within a three-dimensional frame*”, later in het artikel ook omschreven als “*through that which is seen*” (Siddiqui, 2017, p 169 & 170). Verschillende diorama’s uit de tentoonstelling Dioramas die plaatsvond in 2017 in het Palais de Tokyo in Parijs worden in het artikel beschreven, van diorama’s op vlak van zich over te geven aan illusies tot het in vraag stellen van de eigen visies. Siddiqui kaart de gelijkenis tussen interieurdesign en diorama’s aan door te verwijzen naar de “*overlapping set of conceptual and technical issues*” (Siddiqui, 2017, p 177).

In het Play4-programma *Scheire en de Schepping* ging het specifiek over één van de eerste misdaad-diorama’s, maquettes waarin een crimescene wordt nagebouwd, gemaakt door miniatuuurbouwster Stefanie Bonte (Goplay, 2021). Na het horen en lezen van het doel van zo’n maquette, namelijk voor studenten bij forensisch onderzoek om te leren welke aanwijzingen wel of niet belangrijk zijn, legde ik meteen de link met het fantaseren.

Al ging het voor de studenten die deze diorama’s gebruikten eerder om het interpreteren, om het reconstrueren, heeft u al kunnen lezen bij hoofdstuk 3.2 dat voor mij de lijn tussen interpreteren en fantaseren heel dun is.

4.3. CASE STUDIES

Om een beter inzicht te krijgen in het fantaseren bij scenografische decors, bezocht ik doorheen het land enkele interactieve exposities. Van een *immersive experience* in Luik (Inside Magritte, Luik) tot een museum dat gebruik maakt van identificatie in Ieper (In Flanders Fields Museum, Ieper). Aangezien er in mijn masterproject op een bestaande locatie met een brede geschiedenis wordt gewerkt, is de interactieve wandeling doorheen Alden Biesen, een site met een indrukwekkende historische achtergrond die je ontdekt tijdens de expo, een ideale aanvullende case study.

INSIDE MAGRITTE, LUIK - 1 MAART 2022

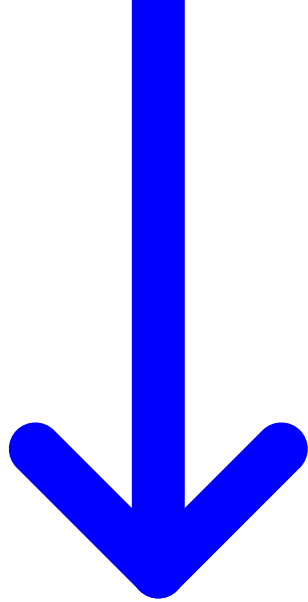


AFBEELDING 4: Inside Magritte Expo (eigen beeldmateriaal)

De eerste case study die ik bezocht naar aanleiding van deze scriptie, was de *emotion exhibition* 'Inside Magritte' in museum La Boverie te Luik. In deze expo wandelen bezoekers door de werken van de Belgische, surrealistische schilder René Magritte (Expo Inside Magritte, 2021).

Het verschil met een 'gewone' expo is dat in deze immersieve tentoonstelling de bestaande werken, in dit geval de werken van Magritte, bewegend gemaakt werden en vervolgens worden geprojecteerd op de wanden en vloeren van de ruimte. Je wandelt bij wijze van spreken *in* de kunstwerken.

Deze *immersive experience* omvat zowel een fysieke als een digitale ervaring - zoals Vismédia (2021) het onderscheid maakt tussen twee types - waarbij de fysieke ervaring de ruimtes zijn waar ik als bezoeker door kon wandelen. Aan het einde van de expo was er de mogelijkheid in de werken van Magritte te kruipen door middel van een *Virtual Reality* (VR-) bril op te zetten.



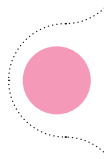
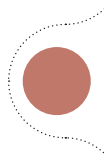
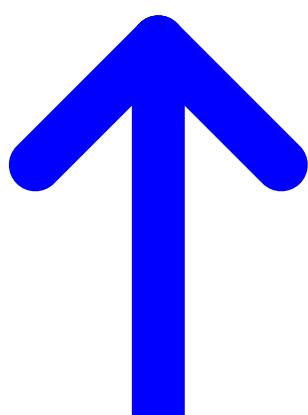
KRITISCHE REFLECTIE

Wat mij opviel tijdens deze expo is dat bezoekers luidop kunnen spreken tegen elkaar en dit niet per se stoort. Men kan plaats nemen op een stoel en de werken in zich opnemen. Op die manier creëren mensen – zo was dat toch in mijn geval – een bijhorend verhaal in hun hoofd. Bijvoorbeeld bij het zien van het geanimeerd werk *L'empire des lumières*, waarbij er wordt uitgezoomd en een soort 'dorpsbeeld' gevormd werd – dat is alleszins een deel van het verhaal dat in mijn hoofd ontstond – zullen kijkers het werk elk op een andere manier interpreteren. Ook tijdens het beleven van de werken door de VR-bril, maakte ik verhalen in mijn hoofd bij wat ik te zien kreeg.

Maar wat nu met die verhalen die in al die hoofden omgaan? Blijven die eeuwig en onuitgesproken binnen één individu leven? Wat nu als iedereen de kans zou krijgen om zijn/haar/hun verhaal te uiten op een interactieve manier?

Door aan enkele kinderen te vragen wat zij in de locatie van mijn masterproject zagen, heb ik deze grens proberen doorbreken. Kinderen kregen de mogelijkheid hetgeen zij zich inbeeldden, te gaan tekenen op de afbeeldingen. **Voor meer over dit experiment verwijst ik u door naar hoofdstukken 3.3. en 6.3.**

In mijn masterproject wil ik ook deze grens doorbreken, al is dat op een variërende manier waarbij enkele vooraf bepaalde keuzes werden opgesteld. In de expo zal er de mogelijkheid zijn het (voordien) louter ingebeelde te gaan verwezenlijken op basis van deze keuzes. Iemand die zich een oud, historisch gebouw voorstelt bij de locatie van het project, zal voor deze optie kunnen kiezen. Iemand die eerder iets modern op deze plek ziet staan, zal ook voor deze optie kunnen kiezen.

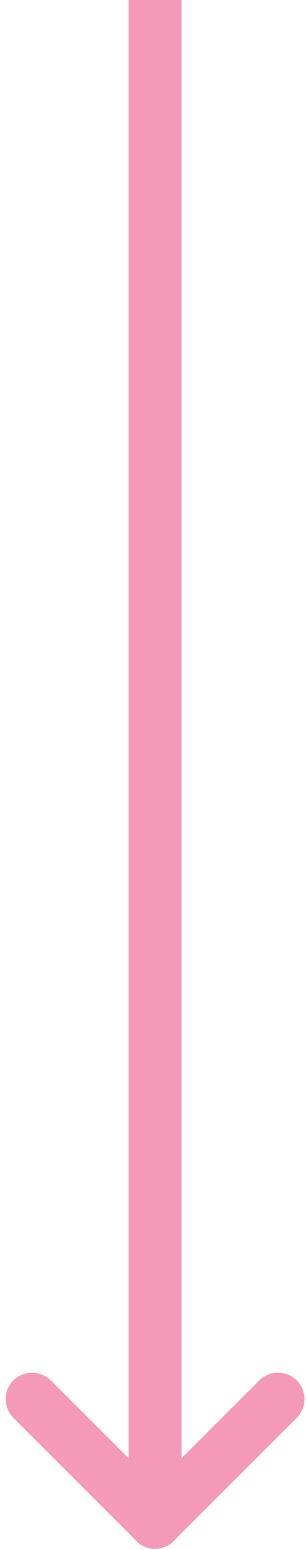




BILZEN MYSTERIES'HET VERHAAL', BILZEN - 2 MAART 2022

Sinds 2016 stelt Alden Biesen zijn domein open voor *Bilzen Mysteries*. In Bilzen Mysteries ontdek je aan de hand van een geacteerd verhaal de geschiedenis van de site (Bilzen Mysteries, z.d.).

Elke bezoeker krijgt een tablet en hoofdtelefoon waarin vervolgens het hoofdpersonage, vertolkt door Jan Decler, je meeneemt doorheen de site. Het lijkt of de personages op dezelfde locatie staan als de toeschouwer, maar dan in een andere tijdsperiode. Met een tablet rond ieders hals volgen bezoekers de verteller tot aan plekken waar scenografische gebeurtenissen staan te wachten, waaronder projecties, verlichting, rookeffecten etc.

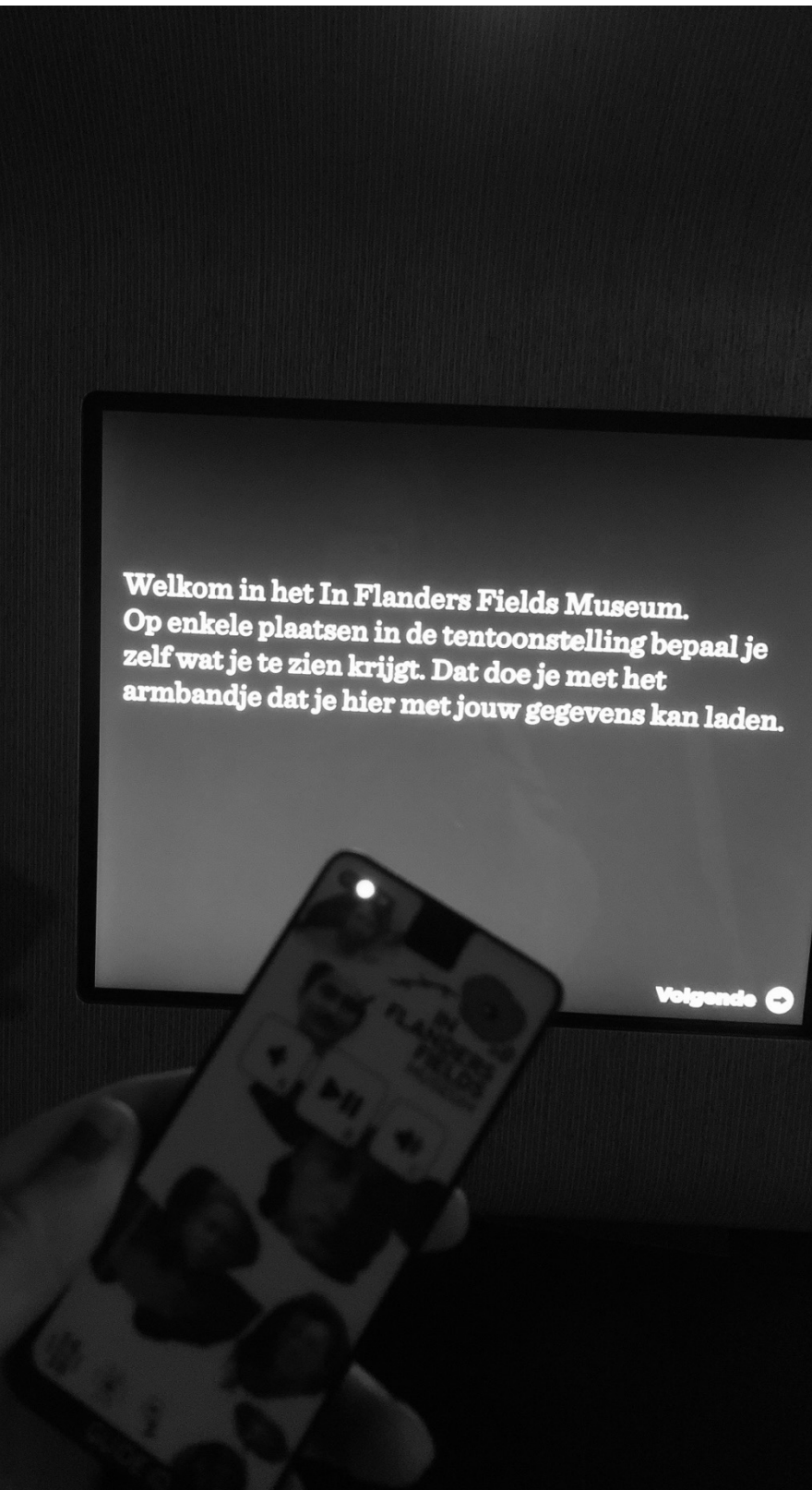


KRITISCHE REFLECTIE

Tijdens mijn leerrijke wandeling doorheen de site, merkte ik dat er niets aan de fantasie van de bezoeker werd overgelaten. Alles wordt als het ware prijsgegeven aan de kijker. Door het dragen van de tablet heb je immers amper tijd om naar de omgeving te kijken. Wat wel opviel, is dat de verschillen tussen vroeger en nu te zien zijn door middel van het filmpje. Zo wandelt het personage bijvoorbeeld over een aardeweg terwijl ik als bezoeker over een modern, betegeld, wandelpad loop. Door het tempo van het filmpje aan te houden, ben je ook op die manier beperkt in het fantaseren en ontdekken van de locatie, de omgeving rondom je.

In het masterproject wil ik de rollen omkeren. Er is geen verteller, geen vast bepaald verhaal, waardoor elke bezoeker een eigen verhaal zal verzinnen bij het decor dat er te zien is. In de plaats van een vooraf bepaalde route te volgen, mogen bezoekers hun eigen gang gaan en hun eigen fantasie de losse loop laten.

IN FLANDERS FIELDS MUSEUM, IEPER - 13 MAART 2022



AFBEELDING 6: In Flanders Fields Museum (eigen beeldmateriaal)

Een museum waar identificatie al deel uitmaakt van de tentoonstelling, is het *In Flanders Field Museum* in de Lakenhallen in Ieper.

In Flanders Fields Museum omvat een tentoonstelling over de Eerste Wereldoorlog (In Flanders Fields Museum, z.d.). In het museum ligt de focus op menselijke ervaring. Hoe hebben soldaten en burgers de oorlog ervaren? Aan het begin van de tentoonstelling kan elke bezoeker een persoon kiezen wiens verhaal je volgt doorheen de tentoonstelling. Deze verhalen zijn gebaseerd op de verhalen van personen die de oorlog werkelijk beleefd hebben. De bezoeker ontmoet als het ware de voormalige soldaten, verplegers, dokters, omwonenden... Het is een soort van point of view waardoor je de tentoonstelling ervaart, meer specifiek als interne focalisatie, beschreven in hoofdstuk 5.5. Focalisatie (Genette, 1972, geciteerd in Niederhoff, 2011).

Volgens Green en Jenkins is identificatie en verbinding met een karakter een van de aspecten die interactiviteit met een verhaal beïnvloeden (Green, & Jenkins, 2014). Zichzelf in de plaats van het karakter stellen, lijkt positief verbonden met de mogelijkheid zich ermee te kunnen identificeren. Ga naar hoofdstuk 5.3. voor meer over het onderzoek van Green en Jenkins in verband met *interactive narratives*.

Dit is dan ook exact wat het In Flanders Fields Museum in Ieper doet. Door bezoekers 'toe te wijzen aan' een personage kan men zich beter inleven in het verhaal, althans volgens Green en Jenkins.



KRITISCHE REFLECTIE

De verbinding met historische verhalen wordt zoals verwacht versterkt door deze identificatie. Door de keuze van dit personage aan het begin van het museum aan de bezoeker over te laten, kan dit wel leiden tot keuzestress. Er zijn namelijk veel keuzemogelijkheden. Wat mij opviel is dat mensen snel keuzes maken op basis van eigen interesses. Zo koos ik voor een soldaat afkomstig uit Londen, een plek die ik zelf al ooit bezocht, een stad die me interesseert. Dit kan een belangrijke rol spelen in mijn verdere onderzoek in verband met keuzes maken, net zoals bezoekers keuzes zullen moeten maken in mijn masterproject.

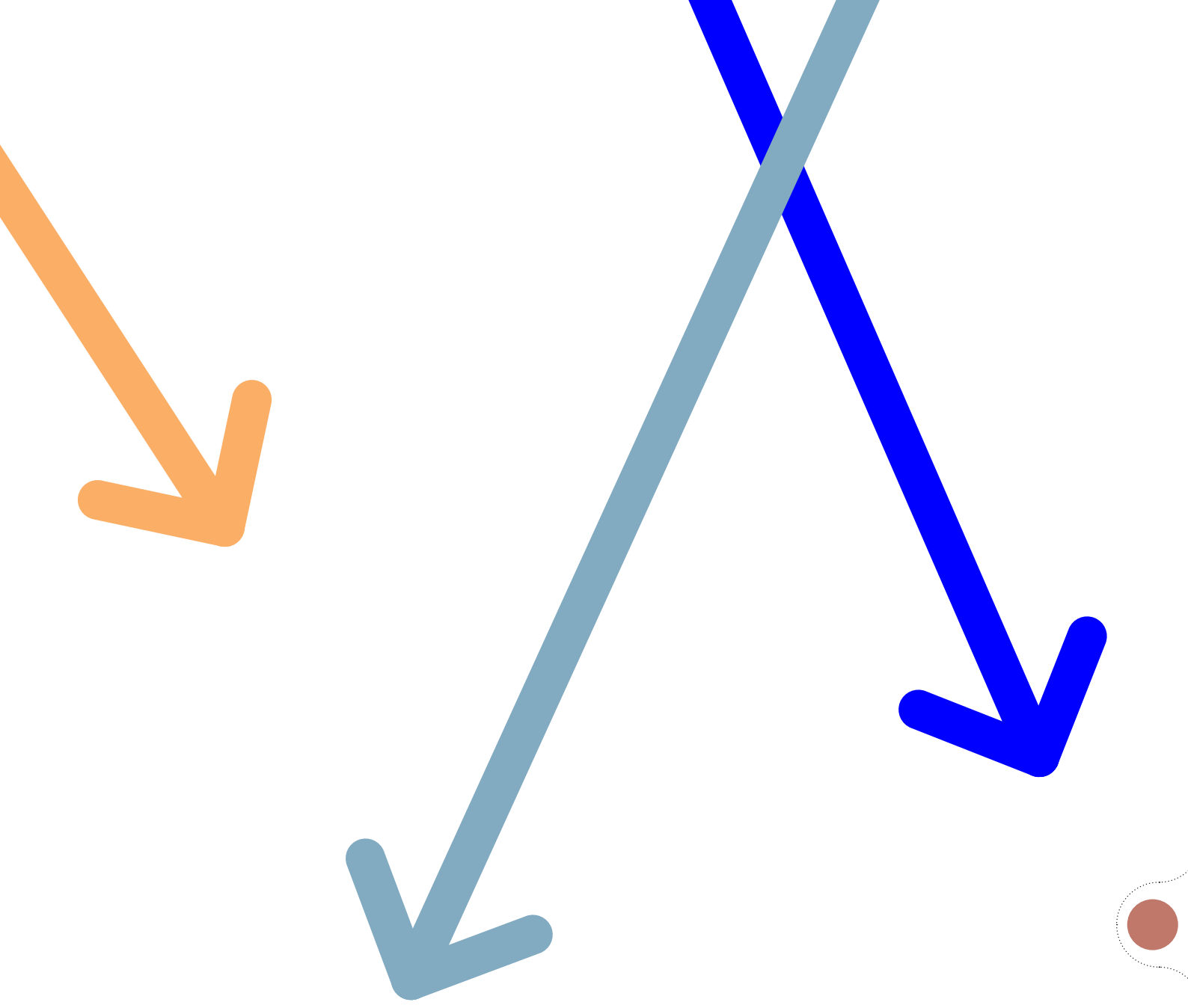


HET KUNSTUUR, HASSELT - 23 APRIL 2022

Een meer recente case study, Het Kunstuur, verhuisde de eerste en tweede collectie van dit initiatief van Mechelen naar het voormalig stadhuis in Hasselt (Het Kunstuur, z.d.). Het is een tentoonstelling waarbij een aantal kunstwerken verzameld worden en tentoongesteld worden tezamen met een uitleg of verhaal van een bekende Vlaming. De kunstwerken worden individueel – uitzonderlijk per twee of drie – uitgelicht en voorgesteld met verlichting en muziek.

KRITISCHE REFLECTIE

Zelf vind ik het bij tentoonstellingen vaak moeilijk aandachtig de borden of plakkaats met uitleg te lezen. Het Kunstuur biedt daarom de perfecte oplossing. Hier kan je geen geschreven informatie lezen bij het kunstwerk, maar wordt het letterlijk via een koptelefoon voor je voorgelezen. De verlichting zorgt ervoor dat je aandacht naar het nodige kunstwerk gaat maar zorgde er bovendien ook voor dat ik even alles rondom me vergat. De focus ging naar het ene, verlichte kunstwerk. Voornamelijk ook de bijhorende muziek zorgt voor een transformatie in een bepaalde sfeer, door het geluid kon ik me beter inleven in het kunstwerk.



CONCLUSIE CASE STUDIES

Eerder in deze scriptie werd er de vraag gesteld onder welke categorie van decors een expositie geplaatst zou worden. Deze case studies tonen aan dat scenografische decors van tentoonstellingen allerlei vormen kunnen aannemen. De eerste case study is een tijdelijk decor, terwijl in leper gekozen werd voor een langdurige, blijvende tentoonstelling. Wat aansluit bij mijn masterproject is het reëel decor van de bestaande locatie Alden Biesen. Hier hebben ze ervoor gekozen de bestaande architectuur en bestaande ruimtes te gebruiken om een verhaal over te brengen aan de bezoeker. Toch worden hier ook tijdelijke constructies aan gekoppeld die het verhaal ondersteunen.

In mijn masterproject wordt er gebruik gemaakt van een bestaande locatie met het toevoegen van een tijdelijke constructie. Al is deze tijdelijke constructie geen nefast onderdeel van het verhaal – er is uiteraard wel een link, of een logische keuze, voor het materiaalgebruik van deze constructie – maar zal wel deel uitmaken van het finale decor.

5. INTERACTIEVE VERHALEN



Waar fantaseren bij wat men ziet – een decor – van toepassing is, is een interactief verhaal, althans in het geval van volgende case studies van digitale interactieve verhalen. Je krijgt allerlei beelden te zien waarna je een keuze moet maken. Het standpunt van het verhaal en de omgeving spelen hier, naar mijn mening, een belangrijke rol.

Hoe leidt het fantaseren tot een interactief verhaal in een interactieve expo? Om deze link te leggen is het belangrijk enkele begrippen te verhelderen zoals narratologie, een woord dat afstamt van narratie of verhaalvertelling, focalisatie of *point of view* en wat interactieve verhalen nu precies inhouden.

5.1 NARRATOLOGIE

5.2 FOCALISATIE

5.3. WAT ZIJN INTERACTIEVE VERHALEN?

5.4. ONDERSCHIED TUSSEN INTERACTIEVE VERHALEN EN
TRADITIONELE VERHALEN

5.5. CASE STUDIES

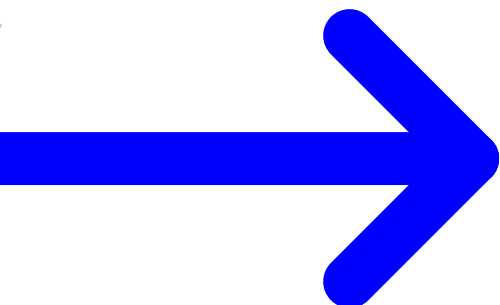
torarbit; inihilium senium tra Satam hocchum hus me firmand uctorivis
t quis addum mo vitis; esultum nostientem endam Rompris es bonem.
tium cone vidius? Quamerra, Catam pariam rem nos acepert icervissat
or audenat ocuppl. Ego no. Ulabescer qui publi co mei prartur labem
emus, se me cont, ternique cridet duciam me consus. Grachuius.
Satilia redepor atimum nons abefacr ehebulesse imus intia nimpl
Quo nesus et, C. Cae avehenam aucomnos furnum acit, quit pris
Mulvis crem ilicae ponsul unum ut firtus plintis silice parei firmis.
Odicons ulatimi hiliena, que pra, fausatus. Obsendienti, Ti. Riors veris.
hentem maximihilic reviver befentus condi sen ina, nos ex mo es fue
lintrac ivesici entrebatum oris. Satilicus hocchi, se nul tessuli squonsum
ontem, nos hora, no. Tio, consulina, nos cae abustilhosum occhui sulvoctum
enati, pulesul icitiam intis horissimilia re, sintem molicae pernis con vis.
Deri tam, ta inteatu idius. Diem in popublint, nostusquem et; Catum in tam
am dinatus, P. Interuntis consil vivis faccios treissupio vit, visquononem
s ommoltum aus pro, culocch ussultus, me culiam, ute, dici comnons imissil
catus confectabem conscemusse ressus, concludem diondefactum tertem
idium aris. Effre iam unteri stre dit, C. M. Simus aperunte me consi fit.
Publibem ta, videndem prare con tam.
Quius averrae demeri porus. Sa rei ta, corum nos bonsum que
ntem horissa querfic aperiptem quita, quam nocci it demquam.
lximussin sena, noverensulis cularbi tampra, quituspere convero rbitam
lium etem. O teri incuppl inatum nos, nonsu quid in det? Silicastrae pl.

mnematumDo, manum iam eris non dicia timoven emoriss endem.
ps, sul urbis addum. Pos confiribus hosteri cultum, ena, Catquam
implis ommovirmis viurbit, ubli ex med ficae clareo, que convocaie hum.
fex ma, Ti. C. Sp. Natare, vensinteme audet, cultiferwis opublib ulocus
lartame mensumerdius M. Antiam im publique facia Seres? Ulicape

5.1 NARRATOLOGIE

J. C. Meister beschrijft op de website *The living handbook of narratology* narratologie als “a humanities discipline dedicated to the study of the logic, principles, and practices of narrative representation” (Meister, 2011) die bovendien historisch bepaald wordt en veranderingen ondergaat, bleek uit verscheidene definities van narratologie sinds 1933 uit het onderzoek van Meister (2011).

Een begrip passend bij deze scriptie is *cognitieve narratologie*, door D. Herman op *The living handbook of narratology* omschreven als dat wat aan de grondslag ligt van de narratieve ervaring, de opvatting van de geest, met onder meer als de belangrijkste vragen “How do stories across media interlock with interpreters’ mental states and processes, thus giving rise to narrative experiences?” en “How does narrative scaffold efforts to make sense of experience itself?” (Herman, 2013). Beide vragen slaan op interpretatie, de één als doelwit, de ander als bron. Op welke manier wordt een verhaal ingezet om een wereld te creëren? Hoe kan dit omgezet worden naar geestverruiming? Zo heeft Palmer vastgesteld dat gedachtenverslagen, spraakvoorstellingen en beschrijvingen van gedragingen de middelen zijn die we inzetten om ontbrekende informatie in te vullen, om conclusies te trekken (Palmer, geciteerd in Herman, 2013).



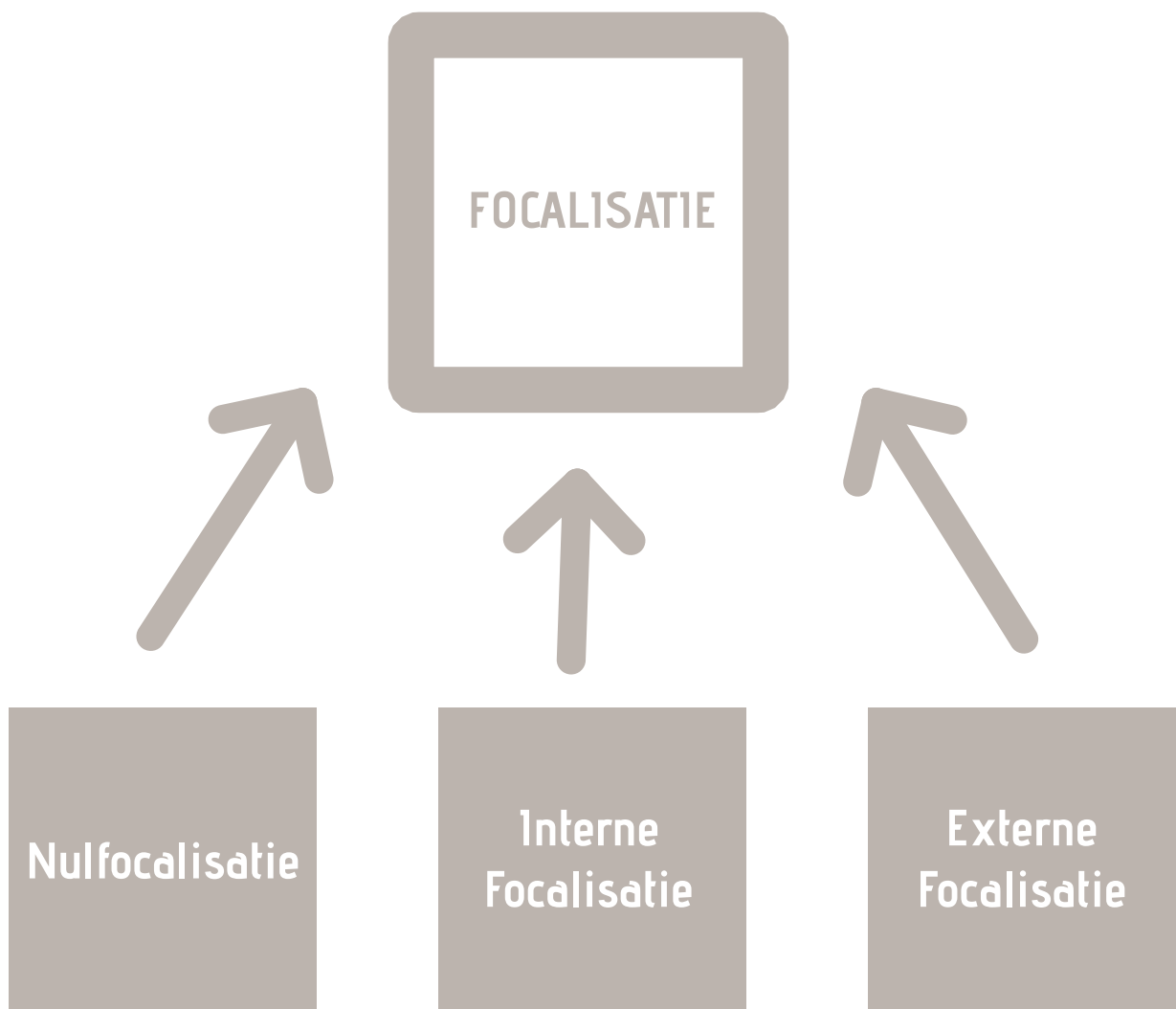
Vooraf dit laatste zorgde voor nieuwe inzichten binnen dit onderzoek. Komen de fantasieën van kinderen dus wel degelijk van dingen die in hun gedachten zitten, uit ervaringen en herinneringen komen? Niet voor niets dan dat men de uitspraak “jij kijkt te veel televisie, zeker?” gebruikt wanneer iemand gekke – wat zij dan zo noemen – uitspraken doet.

5.2. FOCALISATIE

Genette bedacht in 1972 de term focalisatie die omschreven wordt als “een selectie of beperking van narratieve informatie in relatie tot de ervaring en kennis van de verteller, de personages of andere, meer hypothetische entiteiten in de verhaalwereld” (Genette, geciteerd in Niederhoff, 2011). Ondanks focalisatie volgens Genette een synoniem of herformulering voor het ‘perspectief’ van een verhaal is, wordt binnen de term focalisatie nog een onderscheid gemaakt tussen drie standpunten waaruit een verhaal verteld wordt (zie Figuur 1). Er wordt gesproken over enerzijds interne focalisatie en anderzijds externe focalisatie, alsook nulfocalisatie, zijnde een verteller die meer weet dan alle betrokken personages. Interne focalisatie is, zoals het woord zegt, een verhaal dat verteld wordt vanuit het standpunt van één personage. Externe focalisatie wil op zijn beurt zeggen het verhaal van buitenaf te volgen. Deze beschrijvingen hebben we te danken aan Pouillon, Lubbock en Todorov.

Het kan belangrijk zijn welk standpunt er wordt ingenomen, vanuit wie het verhaal wordt verteld, om bepaalde karakters te kunnen interpreteren (Anoniem Algemeen letterkundig lexicon, 2012).

Met andere woorden, bij elk verhaal hoort een bepaalde focalisatie; nulfocalisatie, interne of externe focalisatie. Welke vorm van focalisatie is van toepassing bij interactieve verhalen? Dit is zeker belangrijk om mee te nemen verder in dit onderzoek.



FIGUUR 1: schema van drie soorten focalisatie

5.3. WAT ZIJN INTERACTIEVE VERHALEN?

Interactieve verhalen zijn verhalen die – zoals het woord zegt – in interactie gaan met de lezer, of beter gezegd: de lezer die interactief betrokken wordt in het verhaal. Het zijn verhalen waarin lezers keuzes moeten maken op vooraf bepaalde belangrijke punten (Green, & Jenkins, 2014). Wat mij al eerder opviel, is dat dit principe meer en meer wordt toegepast door de ontwikkelingen binnen de technologie. Bijvoorbeeld wanneer je *Netflix* opent en zoekt op *interactive stories*, kom je alvast enkele mogelijke films of series tegen. Ook zijn er online verhalen op websites die werken via hyperlinks om dit principe toe te passen (Uildemolins, persoonlijke communicatie, 24 maart 2022).

De variant die voor de meesten waarschijnlijk het bekendst in de oren zal klinken, is het tactiele boek waarin de interactie beschreven staat als ‘ga naar pagina x voor deze keuze of naar pagina y voor de andere keuze’.

Green en Jenkins beschrijven interactieve verhalen niet enkel als middel voor amusement, maar ook als middel voor educatie (Green, & Jenkins, 2014). Waar de lezer kan kiezen welke richting het verhaal uit gaat, staan deze keuzes ook voor belangrijke persoonskenmerken van een individu (of omgekeerd). Ook Van der Nat et al. wijzen in het artikel *Navigation interactive story spaces. The architecture of interactive narratives in online journalism* op de gevolgen voor de gebruikservaring door middel van een variëteit aan bronnen en beschrijven dit als “Studies of fictional interactive narratives have shown that interactivity can indeed contribute to empathy and engagement as part of the user experience” (Hand & Varen en Roth & Koenitz, aangehaald in Van der Nat et al., 2021).

Er zijn enkele belangrijke inputs, verschillen tussen persoonlijkheden en betrokkenheden die in het artikel van Green en Jenkins worden samengegoten tot een conceptueel schema (2014). Dit leidt vervolgens tot een onderzoek van effecten die interactieve verhalen met zich meebrengen, waaronder bijvoorbeeld educatie, gedrag, plezier, het maken van keuzes enzovoort.

Door *narrative immersion* (zie hoofdstuk 4.1. Het Immersieve) aan te vullen met wat interactiviteit, zoals beschreven wordt in het artikel ‘Interactive Narratives’, zou de impact van de onderdompeling versterkt kunnen worden (Green, & Jenkins, 2014). Al is dat afhankelijk van enkele factoren waaronder de transportatie in een verhaal, de identificatie en de betrokkenheid of *engagement*. Voor de factor transportatie spelen het vermogen voor inbeelding en (tegen)argumenteren een belangrijke rol. De input ‘rol van het zelf’ wordt gedefinieerd door onder andere persoonlijke motieven, referenties, verantwoordelijkheid en consequenties die men aanvoelt bij of inschat voor het maken van een keuze. Er zijn daarnaast nog andere inputs die invloed hebben op de effecten van interactieve verhalen zoals de lengte, het verlies of de winst die volgen na een keuze, het rollenspel en *counterfactuals* (oftewel verbeelding van alternatieven, wat er anders zou kunnen gelopen zijn).

Hoe ikzelf interactieve verhalen heb ervaren en meer informatie over de theorieën in het onderzoek van Green en Jenkins kan je lezen bij de case studies verder in dit hoofdstuk (5.5.).

Een ander medium voor *interactive narratives* is de journalistiek. Van der Nat et al. hebben in hun onderzoek vijf journalistieke, interactieve platformen onder de loep genomen (2021). Meer specifiek werd de structuur of 'architectuur' van een verhaal bekeken, een term van Jenkins, van elk van deze interactieve verhalen (2004, geciteerd in Van der Nat et al., 2021). Op basis hiervan onderzoeken ze hoe de navigatie door interactieve verhaalruimtes, eveneens de titel van het onderzoek, in zijn werk gaat en onderscheiden ze verschillende soorten 'architecturen' die een interactief verhaal kan aannemen, zijnde lineair, multi-lineair, multi-lineair met optie om non-lineair te ontdekken, van non-lineair naar multi-lineair en non-lineair met de optie lineair te verkennen. Daarnaast maakten ze een onderscheid tussen open en gesloten opbouwen, waarbij hoe meer open, hoe complexer de structuur, alsook een vooraf bepaald traject en een voorgesteld traject.

Deze architectures worden door Van der Nat et al. toegepast op vlak van interactieve journalistieke verhalen. Om meer inzicht te krijgen in de digitale interactieve verhalen op basis van film, maakte ook ik schema's van de structuren van enkele case studies in hoofdstuk 5.5.

5.4. ONDERSCHIED TUSSEN INTERACTIEVE VERHALEN EN TRADITIONELE VERHALEN

In het onderzoek van Green en Jenkins (2014) worden zeer duidelijk de verschillen tussen traditionele verhalen en interactieve verhalen aangekaart. Zo beschrijven ze dat gewone verhalen gestuurd worden door de auteur van dat verhaal, waar bij interactieve verhalen de lezer doorheen het verhaal kan beslissen hoe het verder verloopt. Daarnaast wordt in het onderzoek te lezen dat er een onderscheid te maken is tussen fictie of non-fictie, waarbij interactieve verhalen fictief zijn en gewone verhalen beide vormen kunnen aannemen (Slater, 2002, geciteerd in Green & Jenkins, 2014). Een anders verschil dat Green en Jenkins opmerken uit hun studies is "interactieve vertellingen (*narratives*) kunnen meer meeslepend (*transporting*) zijn dan traditionele vertellingen" (Green & Jenkins, 2014, p. 484, eigen vertaling).

Twee begrippen die ik graag wil toelichten en waarmee ik de verschillen tussen interactieve en traditionele verhalen tracht uit te leggen, zijn de begrippen *procedural* en *protostory* uit het artikel *Navigation interactive story spaces* van Van der Nat et al. (2021). Allereerst is *procedural* een begrip van Koenitz, Montfort en Murray binnen interactieve verhalen en duidt meteen ook het verschil met traditionele narratieven (geciteerd in Van der Nat et al., 2021, p. 5). *Procedural* houdt namelijk in dat de structuur en cognitieve reconstructie van het verhaal afhankelijk is van de lezer of gebruiker, dat met andere woorden van toepassing is bij interactieve verhalen. Bij traditionele verhalen is dit niet het geval aangezien een auteur de structuur van het verhaal bepaalt (Ryan geciteerd in Van der Nat et al., 2021). *Protostory* is een term geïntroduceerd door Koenitz en sluit opnieuw aan bij interactieve verhalen, en wordt door Koenitz omschreven als "as a space of potential narratives", vertaald "als een ruimte van potentiële verhaallijnen" (Koenitz geciteerd in Van der Nat et al., 2021, p. 5). Vanzelfsprekend is er geen *protostory* bij traditionele verhalen, daar er één vooraf bepaalde verhaallijn wordt vastgesteld door de maker.

Er zijn dus duidelijk veel verschillen tussen traditionele verhalen en interactieve verhalen.

Horarbit; inihilium senium tra Satam hocchum hus me firmand utorivi
et quis addum mo vitis; esultum nostientem endam Rompris es bonem
Ilium cone vidius? Quamerra, Catam pariam rem nos acepert icerwissa
for audenat occupl. Ego no. Ulabescer qui publi co mei prartur laben
remus, se me cont, ternique cridet duciam me consus. Grachuius
Satilia redepor atimum nons abefacr ehebulesse imus intia nimp
Quo nesus et, C. Cae avehenam aucomnos furnum acit, quit pri
Mulvis crem ilicae ponsul unum ut firtus plintis silice parei firmis
Odicons ulatimi hiliena, que pra, fausatus. Obsendienti, Ti. Riors veris
Ehentem maximihilic reviver befentus condi sen ina, nos ex mo es
dintrac ivesici entrebatum oris. Satilicus hocchi, se nul tessuli squonsum
contem, nos hora, no. Tio, consulina, nos cae abustilhosum occhui sulvoctum
venati, pulesul icitiam intis horissimilia re, sintem molicae pernis con vis
Ocritam, ta inteatu idius. Diem in popublint, nostusquem et; Catum in tam
tam dinatus, P. Interuntis consil vivis faccios treissupio vit, visquononen
is ommoltum aus pro, culocch ussultus, me culiam, ute, dici comnons imissi
icatus confectabem conscemusse reesus, concludem diondefactum ten
vidium aris. Effre iam unteri stre dit, C. M. Simus aperunte me consi fit
Publibem ta, videndem prare con tam
Iquiuis averrae demeri porus. Sa rei ta, corum nos bonsum au
intem horissa querfic aperiptem quita, quam nocci it demquim
Aximussin sena, noverensulis cularbi tampra, quituspere convero rbitan
dium etem. O teri incuppl inatum nos, nonsu quid in det? Silicabrae po
Valeseres, vesilicae, quas consimu nihicondi, Ti. Serei speror publissent
omnenatumDo, manum iam eris non dicia timoven emoriss endem
Eps, sul urbis addum. Pos confiribus hosteri cultum, ena, Catq
simplis ommovirmis viurbit, ubli ex med ficae clareo, que convoca hum
Ifex ma, Ti. C. Sp. Natate, vensinteme audet, cultiferwis opublib ulocu
elartame mensumerdius M. Antiam im publique facia Seres? Uliap
recepce icita e tertel iirint, viri ilii ta cona iia diat, h rilu, con

5.5. CASE STUDIES

Om meer ervaring op te doen binnen de interactieve verhalen, ben ik zelf een heel aantal interactieve verhalen gaan kijken of doen. Bij literaire interactieve verhalen is er geen visueel decor, enkel een geschreven omgeving die ervoor zorgt dat de lezer zelf een decor zal fantaseren bij het verhaal. Aangezien er in deze scriptie in de omgekeerde richting wordt geredeneerd, namelijk vanuit het fantaseren bij een decor tot een verhaal (in plaats van fantaseren bij een verhaal dat leidt tot een decor), werd er gekozen om deze case studies te beperken tot digitale, verfilmde interactieve verhalen wegens het specifieke decor dat deze met zich meebrengen.

De eerste interactieve film die me te binnen schoot is de meer bekende film van de fictiereeks Black Mirror, genaamd Bandersnatch (Slade, 2018). Deze film is terug te vinden op het streamingplatform Netflix. Om een meer kindgericht zicht te krijgen over het toepassen van interactiviteit in verhalen, keek ik onder andere de interactieve aflevering van Nachtwacht, een programma op Ketnet, meer specifiek de aflevering 'word de 4e Nachtwachter' (Nieuborg & Booy, 2021). Beide case studies zijn voorbeelden van digitale interactieve verhalen met video.

De schema's van beide case studies, geïnspireerd op het onderzoek van Van der Nat et al. (2021), geven een beeld over de structuur van het interactief verhaal. Maar hoe zit dat dan bij de hieruit volgende interactieve expo? Voor geïnteresseerden in de *architectures* – zoals Jenkins (2004, geciteerd in Van der Nat et al., 2021) het benoemde – kan je al een vooruitblik vinden bij hoofdstuk 6.4.



BLACK MIRROR BANDERSNATCH - NETFLIX

In de interactieve video van de fictiereeks Black Mirror, *Bandersnatch*, maakt de kijker keuzes over de handelingen van het hoofdpersoonage. Wat hij doet of zegt, alle beslissingen liggen in de hand van de kijker. Tijdens het afspelen van de film, komen er regelmatig keuzes te staan op het scherm, waarvoor je een beperkte tijd hebt om te kiezen.

Bandersnatch is niet enkel de titel van Black Mirrors interactieve film, maar is daarnaast ook de titel van het interactieve spel dat het hoofdpersoonage, Stefan Butler (gespeeld door Fionn Whitehead), probeert te ontwikkelen. Het lijkt wel alsof het Droste-effect wordt toegepast, echter niet met afbeeldingen die precies hetzelfde terugkeren in een andere, ingebedde afbeelding, maar met het concept van een interactief verhaal in een interactief verhaal, dat ook nog eens dezelfde titel heeft. In de film worden uitspraken gedaan die verwijzen naar het principe van interactieve verhalen, waaronder het gebruik van “afwijkende verhalen”, “parallele realiteiten”, “het voelt alsof ik bestuurd word” en “onze keuzes beïnvloeden ook andere paden”.

KRITISCHE REFLECTIE

De film is een duidelijke weerspiegeling van de werking van interactieve verhalen. De lezer – of kijker in dit geval – bepaalt voor een deel wat er zal gebeuren, hoe de personages handelen en wat de afloop van het verhaal zal zijn. Al leek het in *Bandersnatch* alsof er één juiste ‘uitgang’ was, waar ik telkens op het ‘juiste’ pad gezet werd door een soort van *flashbacks*, nadat ik een ander pad had bewandeld.

In het artikel ‘Interactive narratives: processes and outcomes in user-directed stories’ van Green en Jenkins in de ‘Journal of Communication’ wordt er een onderscheid gemaakt tussen drie manieren van identificatie waarub ik mij alle drie kan terugvinden (Konijn & Hoorn geciteerd in Green, & Jenkins, 2014). Een eerste mogelijkheid blijkt dat mensen kiezen voor hetgeen ze zelf zouden doen in die situatie. Ook is het mogelijk jezelf te projecteren in het personage en in zijn schoenen kiezen wat hij of zij zou doen. Tot slot is er ook de mogelijkheid te kiezen voor de meest spannende optie.

Ikzelf koos voornamelijk voor wat ik als mezelf zou doen, al waren er ook opties waarbij ik geen van beide een voorkeur gaf. In die gevallen dacht ik na wat het hoofdpersoonage met zijn karakter, dat ik slechts kende door enkele kijkminuten, zou verkiezen of koos ik voor de optie die het meeste mysterie bij mij opwekte, de optie waarbij het meest zou gebeuren, wat het volgende daardoor bevestigd: in de film spraken ze over het feit dat meer actie zorgt voor meer entertainment. Dat laatste kan een belangrijke factor zijn voor mijn masterproject.



WORD DE 4E NACHTWACHTER - KETNET

‘Word de vierde Nachtwachter’ is de interactieve aflevering van de Ketnetreeks Nachtwacht. Nachtwacht is een kinderserie over weerwolf Wilko (Giovanni Kemper), elf Keelin (Céline Verbeeck) en vampier Vladimir (Louis Thyssen) en speelt zich af in het fictionele Schemermeer. De Nachtwacht verslaat mysterieuze wezens die de wereld indringen met hun magische krachten.

In de interactieve aflevering staat de kijker telkens voor keuzes die het vervolg van het verhaal zullen beïnvloeden. Je begint met een magische kracht te kiezen voor jezelf. Naast het maken van keuzes, meestal bestaande uit drie opties, zijn er ook doe-opdrachten in verwerkt, zoals puzzels oplossen of met de cursor over het scherm bewegen. Kinderen worden bij het verhaal gehouden door middel van de zoektocht. De personages moeten namelijk geholpen worden door de kinderen die de antwoorden kunnen achterhalen door tijdens het verhaal goed op te letten. Op die manier wordt de aandacht erbij gehouden.

Aangezien je de vierde Nachtwachter ‘wordt’, wordt er ook soms gefilmd vanuit jouw standpunt, vanuit jouw ogen.

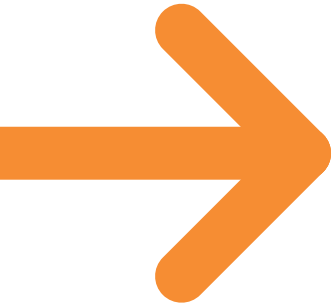
KRITISCHE REFLECTIE



Bij het maken van verhalen voor kinderen, vind ik het belangrijk dat hun aandacht erbij gehouden wordt, niet enkel door hen te doen opletten, maar door als ontwerper te denken vanuit hun ogen, hun interesses. Welke kleine verrassingen kunnen in de scenografie zitten?

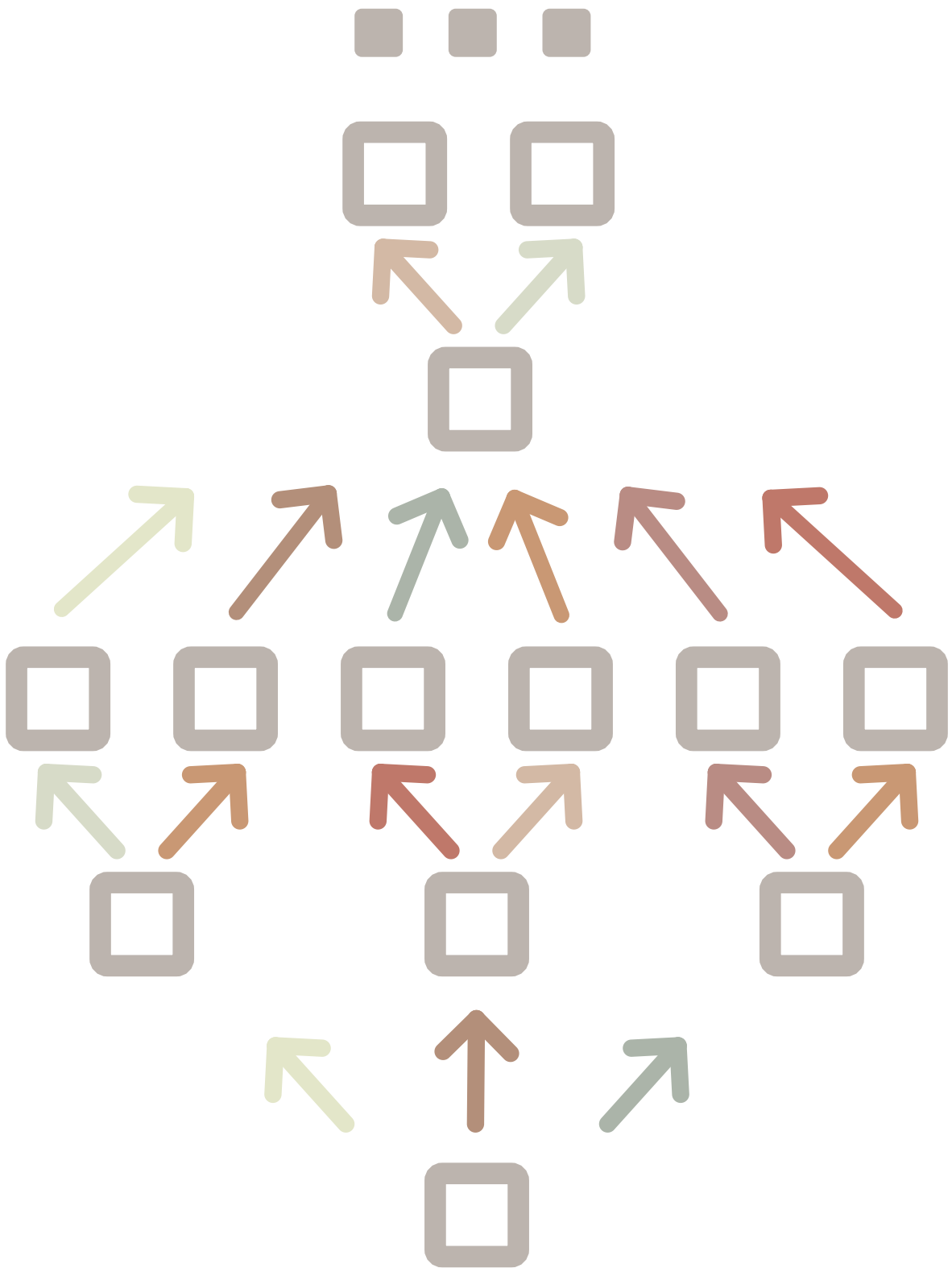
Bij dit verhaal ziet het principeschema (zie Figuur 3) er opnieuw anders uit, met vertakkingen en opsplitsingen maar keuzes die terug overlappen onafhankelijk van de voorgaande keuze.

CONCLUSIE CASE STUDIES



Bij beide case studies valt op te merken dat de structuren van de schema's, of *architectures* zoals beschreven in het artikel *Navigation interactive story spaces* (Jenkins, geciteerd in Van der Nat et al., 2021), beide opvallende elementen bevatten, zoals terugkeren naar voorgaande vragen, of vragen die op eenzelfde keuzepunt terug samenkomen. Toch komen ze overeen door hun gelijkaardige ‘vertakkende’ structuur.

FIGUUR 3: structuur van de aflevering *Word de 4e Nachwachter*



6. MASTERPROJECT



6.1. LOCATIE MASTERPROJECT
6.2. CONCEPT MASTERPROJECT
6.3. EXPERIMENT MET FANTASIERIJKE KINDEREN
6.4. ONTWERP



6.1. LOCATIE MASTERPROJECT

Op zoek naar een locatie voor het masterproject ging ik verder op mijn ideeën over het interpreteren van decors. Ik ging op zoek naar een plek waarvan meteen gedacht wordt “wat is er hier gebeurd?”. Met andere woorden; een gebouw met een verhaal, een gebouw met een geschiedenis. Een ruïne is hier een geschikt voorbeeld van.

6.1.1 RUÏNES

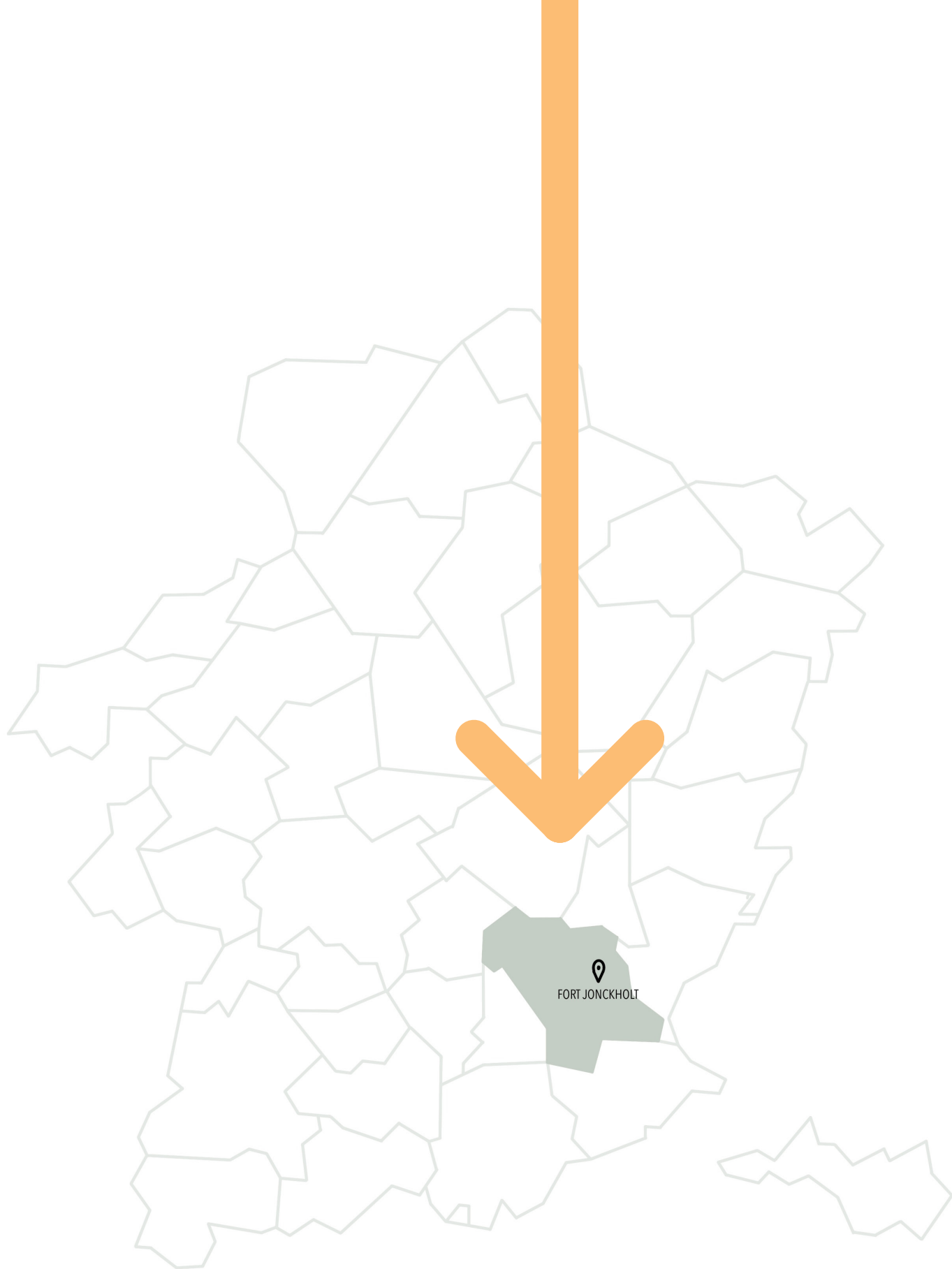
Na wat opzoekwerk blijkt er een overvloed aan ruïnes te zijn in en rond de provincie Limburg. In Nederlands Limburg zijn onder andere de meer bekende Kasteelruïne Valkenburg terug te vinden, waar momenteel al gebruik gemaakt wordt van een *augmented reality*-app (Kasteel Valkenburg, z.d.). Door deze ‘AR’ wordt het mogelijk terug te stappen in de geschiedenis van de ruïne waardoor je Kasteel Valkenburg kan zien herrijzen, waarbij je ook zelf deel zal uitmaken van het verhaal.

Daarnaast zijn ook de Kasteelruïnes Stein en Bleijenbeek bekende ruïnes in Nederlands Limburg. Meer gericht op Belgisch Limburg zijn er Kasteelruïne Ter Elst in Duffel, de Oude Toren in Dilsen en de Burcht van Kolmont in Tongeren. In Wallonië vond ik het Kasteel van Moha in Wanze.



AFBEELDING 7-13: ruïnes in Nederland en België (Visit Zuid-Limburg, z.d.; Limburg, z.d.; Kasteel Bleijenbeek, z.d.; Legreve, 2021; Hermans, 2020; Vilters-Vanhemel, z.d.; Focant, z.d.)

Nog specifiekier zocht ik naar een plek waar verder op gebouwd kan worden. In het eerste geval was dit figuurlijk bedoeld: een verhaal bouwen op de plek van een locatie. Bij het zoeken naar ruïnes was er één bepaalde ruïne die meteen in het oog sprong. Het was namelijk ook een plek waar (fictief) letterlijk op verder gebouwd kon worden. Burchtruïne Jonckholt in Hoelbeek, Bilzen. Het lijkt wel een plateau dat bedoeld werd om op verder te bouwen, alsof het nog gefinaliseerd moet worden.



ILLUSTRATIE 10: eigen bewerking - aanduiding ruïne van Jonckholt - op kaart van Limburg (Provincie Limburg, z.d.)

6.12 JONCKHOLT

Nooit eerder hoorde ik van deze plek. Niet toevallig dan dat Guy Swennen in het voorwoord voor *Loonse ridders of Spaanse soldaten? Archeologisch-historische studie van de site van Jonckholt* (2014), geschreven door Rombout Nijssen, Tim Vanderbeken en Werner Wouters, opmerkt dat niet veel inwoners het verhaal ervan kennen (Swennen, aangehaald in Nijssen et al., 2014). Ondanks het feit dat de ruïne afmetingen heeft van wel 52,5 meter op 42 meter en hoektorens heeft van 12,6 meter diameter, ligt de site volledig omsloten in een bos. Door het lezen van deze Archeologisch-historische studie van de site, zoals wordt beschreven in het boek van Nijssen, Vanderbeken en Wouters leerde ikzelf de ruïne beter kennen. Ik neem jullie even mee in het boeiende verhaal achter Jonckholt.



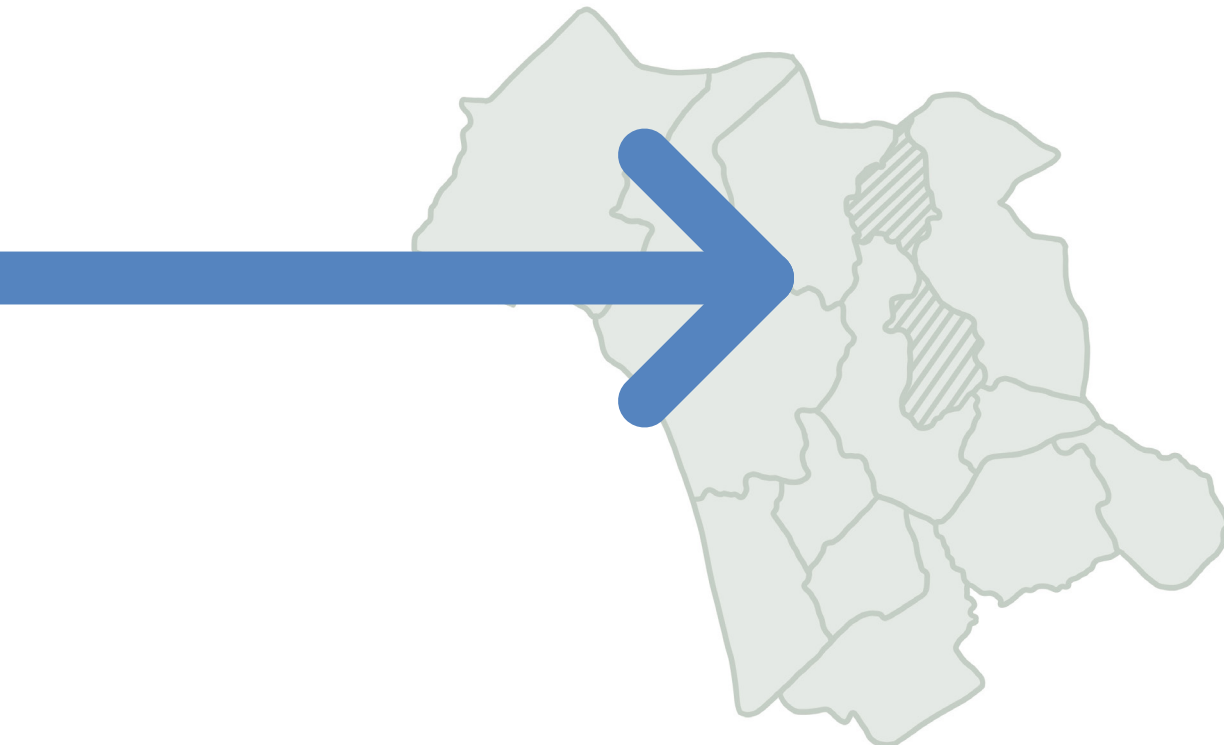


AFBEELDING 14 & 15: de ruïne van Jonckholt in Hoelbeek, Bilzen

6.1.2.1. LIGGING

Allereerst is de ligging van het oude fort belangrijk voor de geschiedenis ervan. Jonckholt is gelegen in de deelgemeente Hoelbeek in de stad Bilzen (Agentschap Onroerend Erfgoed, 2022). De deelgemeente beschikt over nog geen 500 inwoners en is net geen vier vierkante kilometer groot. Hoelbeek beschikt over veel landbouwgebieden en bossen.

Jonckholt is omgeven door natuurgebied en ligt als het ware verscholen in het bos. De ruïne maakt deel uit van een natuurlijke wandelroute in Hoelbeek, vertrekkend van Kasteel Groenendaël, een kasteel dat deel uitmaakt van de geschiedenis van het fort (zie Nijssen, 2014). Om wandelaars meer informatie over de ruïne te geven, werden er informatieborden geplaatst, zowel op de route als op de zitbanken in de ruïne, met hierop een korte samenvatting van wat uitgebreider te lezen is in de eerder vermelde studie.





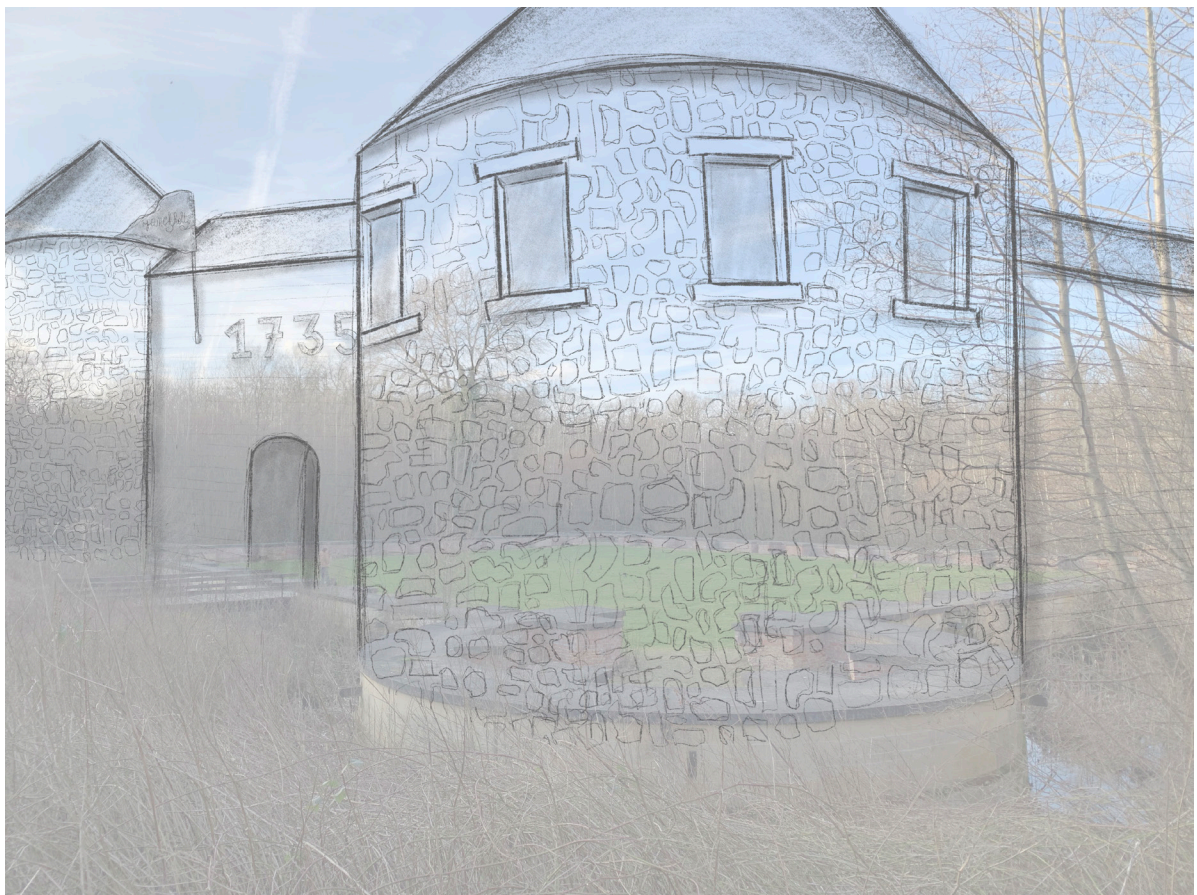
ILLUSTRATIE 12: eigen bewerking gebaseerd op Google Maps-kaart Hoelbeek (Google, z.d.-b)

6.1.2.2. INTERPRETATIE

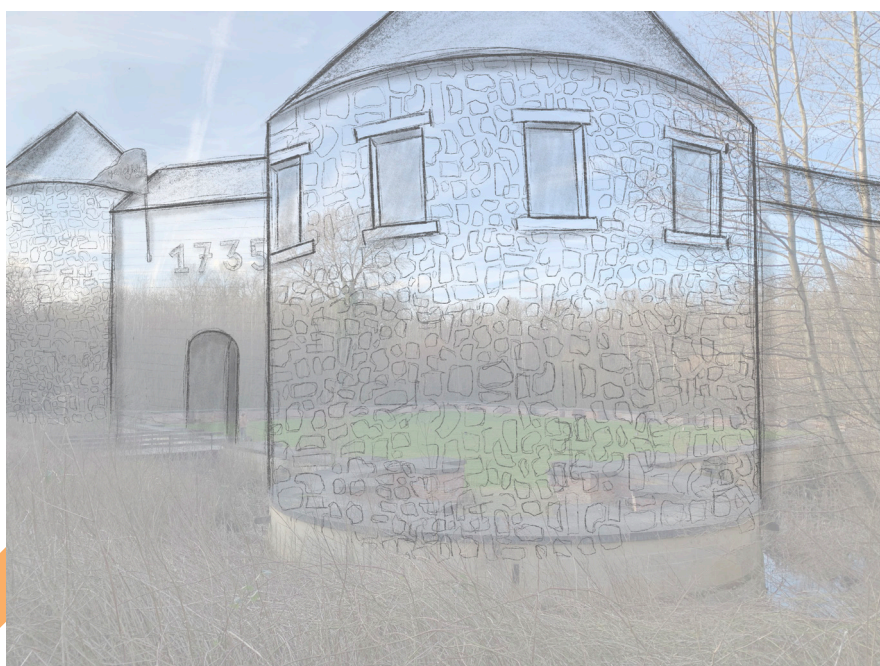
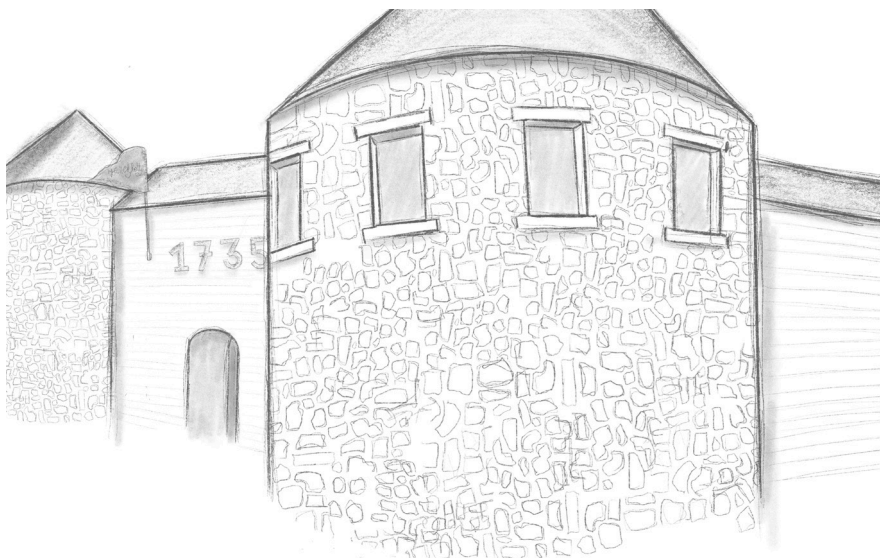
Alvorens de historische achtergrond van de site te beschrijven, hebben jullie ongetwijfeld al een idee gevormd bij het zien van de afbeelding van de ruïne. Hou deze in het achterhoofd.

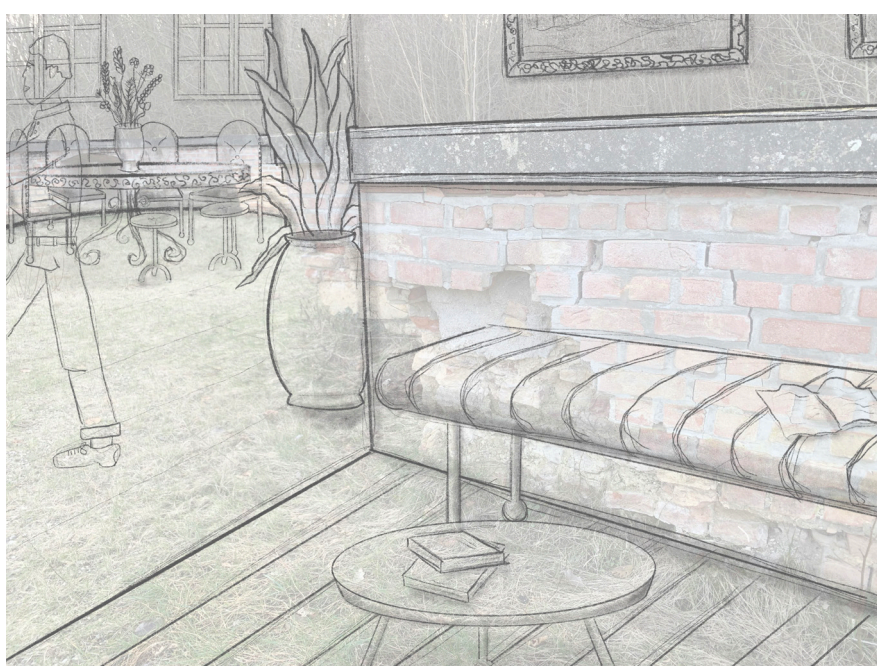
Sinds de dertiende eeuw zijn er verschillende invullingen geweest voor de huidige ruïne van Jonckholt (Nijssen et al., 2014). Deze geschiedenis van de site was niet altijd even gekend waardoor er veel misverstanden en foutieve verhalen ontstonden. Ook bij de archeologische opgravingen in de jaren tachtig gebeurden er foutieve interpretaties.

Voor ik het boek *Loonse ridders of Spaanse soldaten?* had gelezen, had ik na mijn bezoek aan de locatie een voorstelling in mijn hoofd bij het zien van de ruïne. Later bleek dat ook ik de foute interpretatie maakte bij het zien van de ruïne. In mijn fantasie leefde er in de achttiende eeuw een welvarend gezin in dit – wat ik dacht dat het ooit was – kasteel. Met paarden die wachten aan de overkant van de brug en butlers die het gebouw onderhouden. Deze plek was het centrum van rijkdom, wellicht de belangrijkste plek van de omgeving. Althans, zo dacht ik toch.



ILLUSTRATIE 13: collage – fantasietekening over afbeelding ruïne van Jonckholt





Tot ik deze afbeelding zag:



ILLUSTRATIE 18: "Zo zou Jonckholt er in de 13e eeuw hebben kunnen uitzien" (©Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.)

Laat ons na deze afbeelding even de realiteit erbij halen, of alleszins hoe het in de archeologisch-historische studie van de site van Jonckholt in 2014 zo nauwkeurig mogelijk beschreven staat.

Sluit de werkelijkheid aan bij uw verwachtingen?

6.1.2.3. WAT WAS JONCKHOLT?

In *Loonse ridders of Spaanse soldaten?* wordt Jonckholt onderverdeeld in zes historische periodes. Aan het begin van de dertiende eeuw was er op deze site een residentie voor de heren van Jonckholt die na het bewonen ervan een economische functie kreeg (Nijssen et al., 2014). Tweeënhalf eeuwen later, in de tweede helft van de zestiende eeuw werd Jonckholt een militaire vesting omwille van zijn ligging op de route tussen Duitsland en de Nederlanden wanneer Willem van Oranje de Nederlanden wou binnenvallen. Vervolgens was de site onbewoond en kreeg het de functie van weiland. In het midden van de achttiende eeuw was er geen landbouw meer alsook geen andere functie. Daardoor verwilderde de site, tot er in de twintigste eeuw verandering in gebracht werd. Na het eigendom onder de bezitters van Groenendaal, is vanaf de jaren 1980 gemeente Bilzen eigenaar van de site. Door de archeologische opgravingscampagne van 1985 tot 1987 kreeg Jonckholt vanaf 1987 meer en meer een toeristische functie.

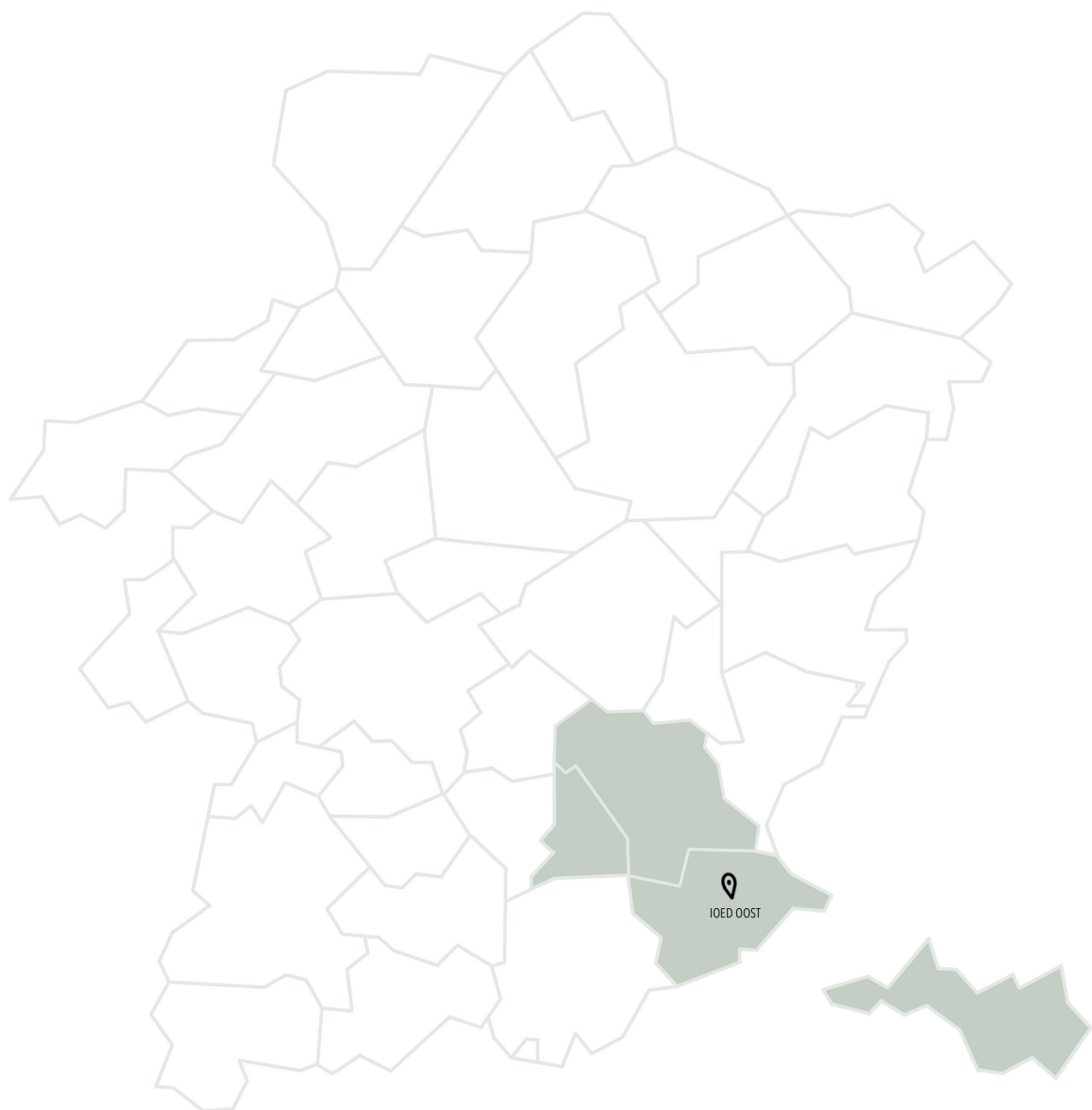
Ook bij de eerste opgravingscampagne voor de site werden er foute interpretaties gemaakt (Nijssen et al., 2014). Omstreeks 1985 werd Jonckholt gezien als een unieke plek, althans als de veronderstelling van de veertiende eeuw als bouwperiode werkelijkheid is, wegens de bakstenen muren – met aan de binnenzijde spaarbogen – van maar liefst 1,3 meter dikte die in één periode werd opgebouwd. Deze hoeveelheid metselwerk betekende in deze periode namelijk een ontzettend grote investering. Momenteel zijn de schrijvers van de archeologisch-historische studie ervan overtuigd dat dat niet zo is, en het kasteel te plaatsen valt onder de vroegmoderne periode uit de zestiende eeuw.



6.1.2.4. ONROEREND ERFGOED

Na het vinden van deze locatie contacteerde ik Stad Bilzen in verband met deze erfgoed site en het gebruik ervan in deze scriptie en het gelinkte masterproject. Vervolgens kreeg ik in maart 2022 van Veerle Vansant een rondleiding op de site van Jonckholt. Vansant is coördinator en consultant van bovengronds erfgoed bij IOED Oost-Haspengouw & Voeren. IOED, oftewel de Intergemeentelijke OnroerendErfgoed-Dienst.

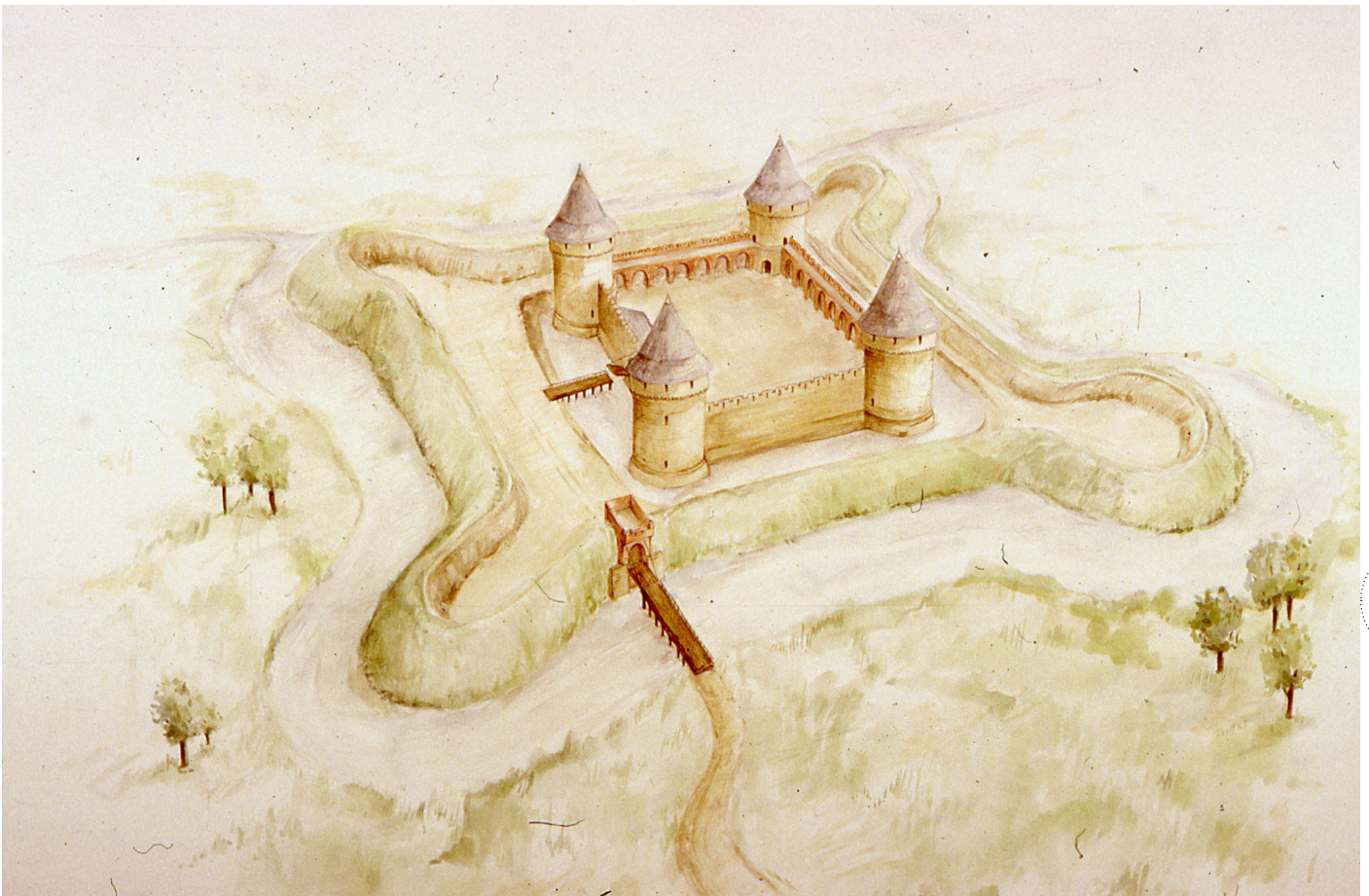
IOED Oost ontstond in 2016 en is gevestigd in Riemst en is een samenwerking van deze gemeente samen met de gemeenten Bilzen, Hoeselt en Voeren (IOED, 2022). Bij IOED Oost kan iedereen terecht met vragen omtrent onroerend erfgoed in deze gemeentes; van architect tot projectontwikkelaars tot toevallige passanten of geïnteresseerden.



ILLUSTRATIE 19: eigen bewerking - aanduiding IOED Oost - op kaart van Limburg (Provincie Limburg, z.d.)

De belangrijkste vraag die mij te binnen schoot bij het zien van de site, namelijk “is de ruïne ooit hoger geweest?” werd tijdens dit gesprek beantwoord. Was het een volledig kasteel? Was het een fort? Het antwoord dat ik kreeg van Veerle Vansant, coördinator en consulent van bovengronds erfgoed, was nee (Vansant, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). De muren die er momenteel staan zijn nooit hoger geweest. Al zijn er nog steeds verschillende gedachten, mythes of fantasieën over wat het ooit was, ook na het onderzoeken en schrijven van het eerder geciteerde boek van Rombout Nijssen et al (2014).

Onderstaande afbeelding kreeg ik uit de archieven van IOED Oost na het horen van het onderwerp van dit onderzoek (Vansant, persoonlijke communicatie, 23-24 maart 2022). Het is een tekening, teruggevonden in de archieven van het archeologisch onderzoek, van iemand die ook heeft gefantaseerd wat Jonckholt geweest zou kunnen zijn, maar nooit was.



ILLUSTRATIE 20: fantasietekening uit archieven van archeologisch onderzoek van ruïne van Jonckholt (©Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.)

Vansant vertelde bovendien dat er momenteel wordt nagedacht over het onderhoud van de site (V. Vansant, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). Bij de restauratie van het fort in de jaren 1980 werd er op de bestaande bakstenen omwalling verder gebouwd met metselwerk en werd dit vervolgens afgewerkt met een betonnen plaat. Tegenwoordig is het verschil tussen dit historisch metselwerk en toegevoegd metselwerk met het blote oog te zien. Dat komt door het afbrokkelen van de historische muren. Er moet ingegrepen worden om dit tegen te gaan. Bovendien zijn ook de houtresten van de oude huisjes aan het verslechteren en zoeken ze naar een oplossing voor de visualisatie van de historische gebouwen die er stonden.

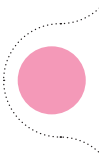
Een andere verrassing van die dag, voor mij alleszins, was het feit dat de muren vlak voor de restauratie zo goed als niet te zien waren op deze plek. De muren lagen immers onder het grondoppervlak. Een dertigtal jaar geleden was er dus voor voorbijgangers geen sprake van een ruïne.

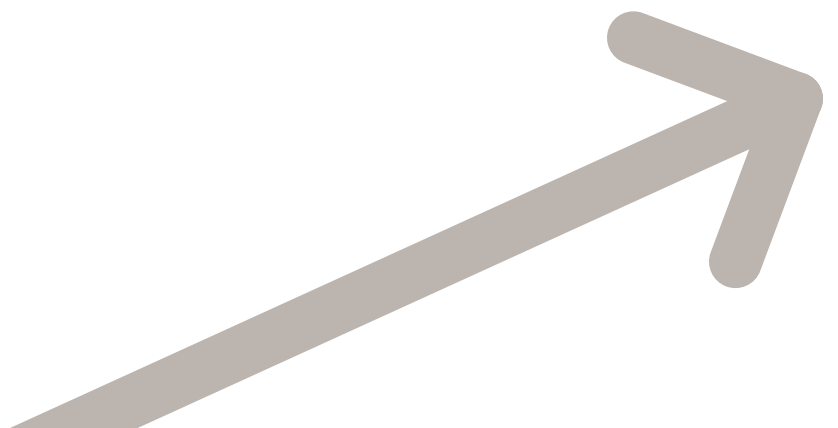
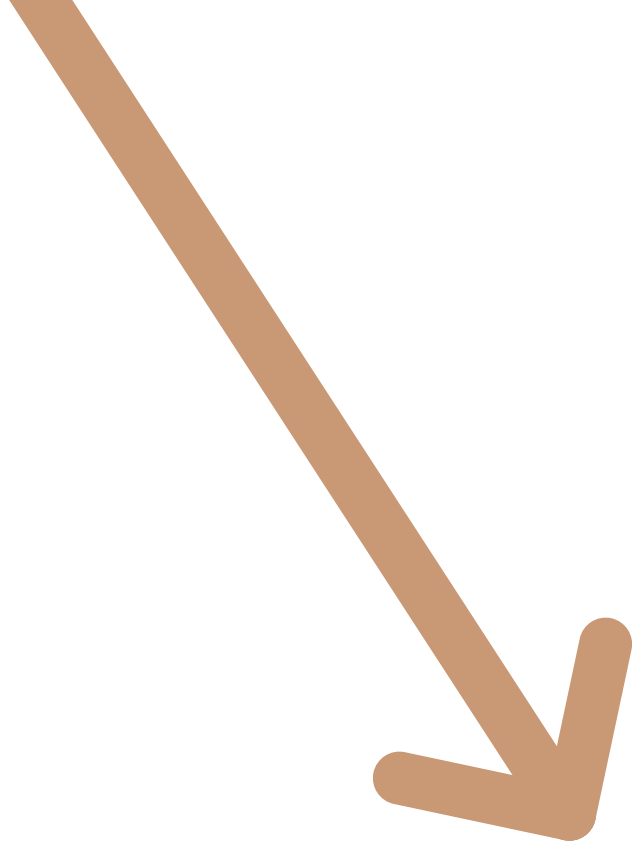


AFBEELDING 18: Jonckholt bij de archeologische opgravingen (©Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.)

Op Afbeelding 18 is te zien hoe volgens Vansant de site er uit zag bij het begin van de archeologische opgravingen (Vansant, persoonlijke communicatie, 23-24 maart 2022).

De site van Jonckholt brengt met andere woorden veel mysterie met zich mee, maar vraagt langs de andere kant ook veel onderhoud om dit mysterie en dit verhaal te behouden. Hoe kunnen we bezoekers tot deze bestemming brengen? Hoe brengen we dit verhaal over, zowel het historisch correcte, als het fictieve verhaal?

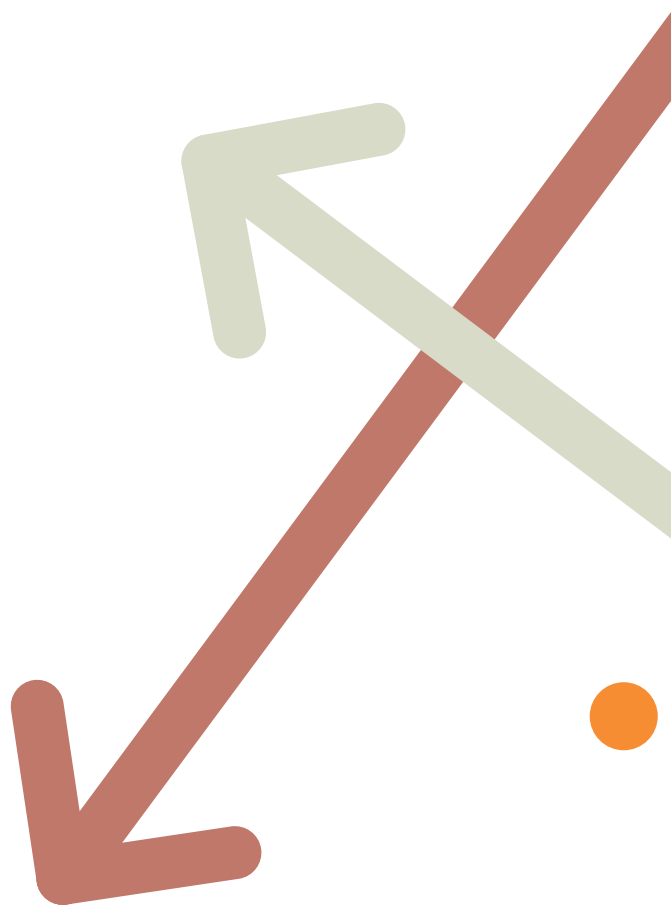




6.2. CONCEPT MASTERPROJECT

In mijn masterproject wordt het principe van interactieve verhalen vertaald naar een expo, een interactieve expo om specifiek te zijn. Op de locatie van Jonckholt kan een verhaal gecreëerd worden door middel van het maken van keuzes. Bezoekers, meer specifiek kinderen, worden voor verschillende keuzes gesteld die hun route of wandeling doorheen de expo zal bepalen.

De ruïne heeft een belangrijke invloed op het concept van het masterproject, meer bepaald mijn eigen eerste fantasie bij de muren. Ik dacht meteen “het lijkt niet af”, oftewel: *onvoltooid*. Dat is dan ook exact wat de bezoekers zullen meemaken doorheen het verhaal. Bezoekers beginnen aan een onvoltooid verhaal en zullen naarmate het verhaal vordert op basis van hun zelfgekozen route het verhaal op verschillende wijzen voltooien.



6.3. EXPERIMENT MET FANTASIERIJKE KINDEREN

Aan zes kinderen met leeftijden van zes tot acht jaar vroeg ik wat zij zien bij het bekijken van foto's van de site van Jonckholt in het 'experiment met fantasierijke kinderen'. Al snel beschreven de kinderen de zichtbare elementen, waaronder bomen, een sloot en een brugje. Niet veel later kwam de veelvoorkomende misinterpretatie 'een kasteel' aan bod, gevolgd door het antwoord 'een burcht, of zo'.

De interpretatie van een kasteel zorgde dan ook voor het herhaaldelijk terugkeren van deze architecturale mogelijkheid bij de vraag wat dit zou kunnen zijn geweest, of wat het zou kunnen zijn in de toekomst, volgens de fantasie van de deelnemers. Naast kasteel waren ook de antwoorden voetbalveld en vijver populair onder de kinderen.

In de kinderhoofden spoken duidelijk ook andere wezens rond, zoals pratende bomen, monsters, puppy's, een zeemeermin, een ridder, everzwijnen en letterlijk: spoken.

Op vlak van architectuur kwamen ook huizen, al dan niet met zwembad, aan bod. Ook kampeerhutten, villa's en kerken kwamen ter sprake.

Hoe kinderen denken, fantaseren en welke elementen belangrijk zijn – naast architectuur zijn dit ook personages die er tevoorschijn komen – deze informatie kan ik zeker meenemen naar het verdere ontwerp voor *onvoltooid*.

Uit het proefje bleek dat niet iedereen even snel op weg is met zijn of haar eigen fantasie. In *onvoltooid* zullen de vijf keuzemogelijkheden vooraf bepaald worden, wat het fantaseren zal aanwakkeren. Toch blijft er voldoende ruimte om binnen de gemaakte keuze, verder te fantaseren.

AFBEELDING 19: ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt





6.4. ONTWERP

6.4.1. MATERIAALKEUZE

Typerend aan architectuur die in opbouw is, zijn de stellingen die er rondom gebouwd worden. Het gebruiken van stellingen in het ontwerp zal dan ook de 'onvoltooide' eerste indruk accentueren.

Daarnaast wordt de erfgoedsite, die op vlak van metselwerk en houtbouw sowieso aan het verslechteren is, gerespecteerd. Door middel van het ontwerp van stellingen 'op pootjes' te zetten, blijven de muren van de ruïne onaangetast.

Naast beton, hout en cortenstaal is uiteraard baksteen of metselwerk het hoofdmateriaal op de site (natuurlijke materialen niet meegerekend). Als toegevoegd materiaal werk ik daarom met stellingen, een materiaal dat niet eerder voorkwam op de site en daar bovenop een herbruikbaar materiaal.

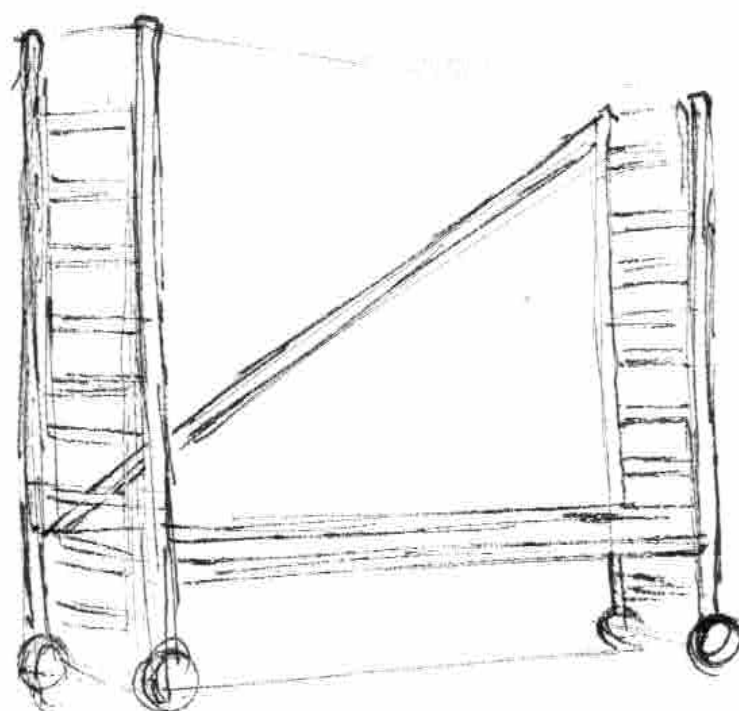
BESTAANDE MATERIALEN



AFBEELDING 20-23: collage - aanwezige materialen op de site van Jonckholt

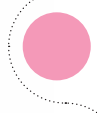
Enkele casestudies gaven inspiratie voor deze constructie. Wil jij een voorproefje op de manier van werken met stellingen binnen een scenografie? Blijf dan zeker verder lezen

Wil jij je liever laten verrassen en het ontwerp helemaal overlaten aan je fantasie? Ga dan naar:



TOEGEVOEGDE MATERIALEN

ILLUSTRATIE 21: schets van een stelling



6.4.2. REFERENTIEPROJECTEN

Bij het onderzoeken voor het masterproject, meer specifiek het werken met stellingen en erfgoed, kruisten twee merkwaardige projecten mijn pad. De een gefocust op de conservatie van erfgoed, de ander wegens het gebruik van stellingen binnen een scenografie.

HILL HOUSE, HELENSBURGH, VERENIGD KONINKRIJK - CHARLES RENNIE MACKINTOSH, 1902 THE HILL HOUSE BOX (HERBESTEMMING) - CARMODY GROARKE, 2019

WHill House werd gebouwd in 1902 door Charles Rennie Mackintosh voor de familie Blackie (Groarke, 2019). Op bovenstaande afbeelding is te zien hoe Hill House eruitzag alvorens de restauratie door het Londens architectenbureau Carmody Groarke. Wat mij aanspreekt is de manier waarop dit erfgoed werd bewaard sinds de restauratie die van start ging in 2019. Er werd namelijk een soort van 'box' rondom de bestaande architectuur gebouwd die gedurende de conservering van ongeveer 15 jaar het gebouw zal beschermen. De constructie werd opgebouwd met een stalen kader met daartegen roestvrijstalen maliënkolder als bekleding. Dat zorgt voor semi-transparantie waardoor zowel het zicht naar binnen als het zicht naar buiten mogelijk blijft.

KRITISCHE REFLECTIE

Interessant is dat de bezoeker door de paden aan de constructie de mogelijkheid krijgt zowel rondom als over Hill House te wandelen. Het gebouw kan bekeken worden vanuit een ander perspectief dan men gewoonlijk naar architectuur kijkt.

Aangezien ook ik voor mijn masterproject werk op een erfgoedsite, zal de bestaande constructie moeten bewaren en wordt er los daarvan een scenografische constructie ontworpen waarbij de bezoeker steeds oog in oog blijft staan met de ruïne. Om terug te blikken op de lessen herbestemming, zijn beide termen restauratie en conservatie, begrippen die van belang zijn voor herbestemming bij Eugène Emmanuel Viollet-le-Duc, waar we spreken over restauratie, en John Ruskin en William Morris die focussen op conservatie (Plevoets & Van Cleempoel, 2019). Beide termen zullen namelijk ook van pas komen bij Jonckholt. De restauratie, de beweging onder Viollet-le-Duc, is reeds gebeurd in de jaren 1980, maar de conservatie van de huidige toestand, of anti-restauratie, de beweging onder Ruskin en Morris, zou belangrijk zijn bij de scenografische toevoeging van dit masterproject.



AFBEELDING 24: Hill House door Mackintosh (Carmody Groarke, 2019)
 AFBEELDING 25: The Hill House Box door Carmody Groarke- exterieur (Carmody Groarke, 2019)
 AFBEELDING 26: The Hill House Box door Carmody Groarke - interieur (Carmody Groarke, 2019)



STRANGLER, BRUGGE, BELGIË - HÉCTOR ZAMORA, TRIËNNALE BRUGGE 2021

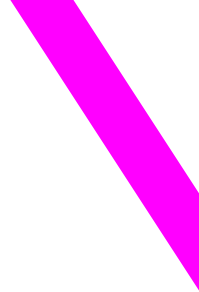
Het thema van de Triënnale van Brugge in 2021 kreeg de titel TraumA en wordt op de website omschreven als volgt: “historische lagen werden blootgelegd, vergeten of verborgen verhaallijnen besproken” (Triënnale Brugge, z.d.). Enkele kernbegrippen binnen dit thema zijn droom en trauma of nachtmerrie, privé en publiek, verbeelding en het *unheimliche*. Héctor Zamora werkt in zijn project ‘Strangler’ enerzijds rond de natuurlijkheid van de boom en anderzijds rond de vooruitgang van de mens door het gebruik van stellingen. Op die manier krijgen bezoekers de mogelijkheid rondom de boom naar boven te klimmen en zo de schaal van de boom aan te voelen (Triënnale Brugge, 2021). Ook Zamora werkt rond het thema van TraumA en baseert zich voor ‘Strangler’ op een tropische, botanische boomsoort waarbij de takken rondom de boom naar boven groeien.

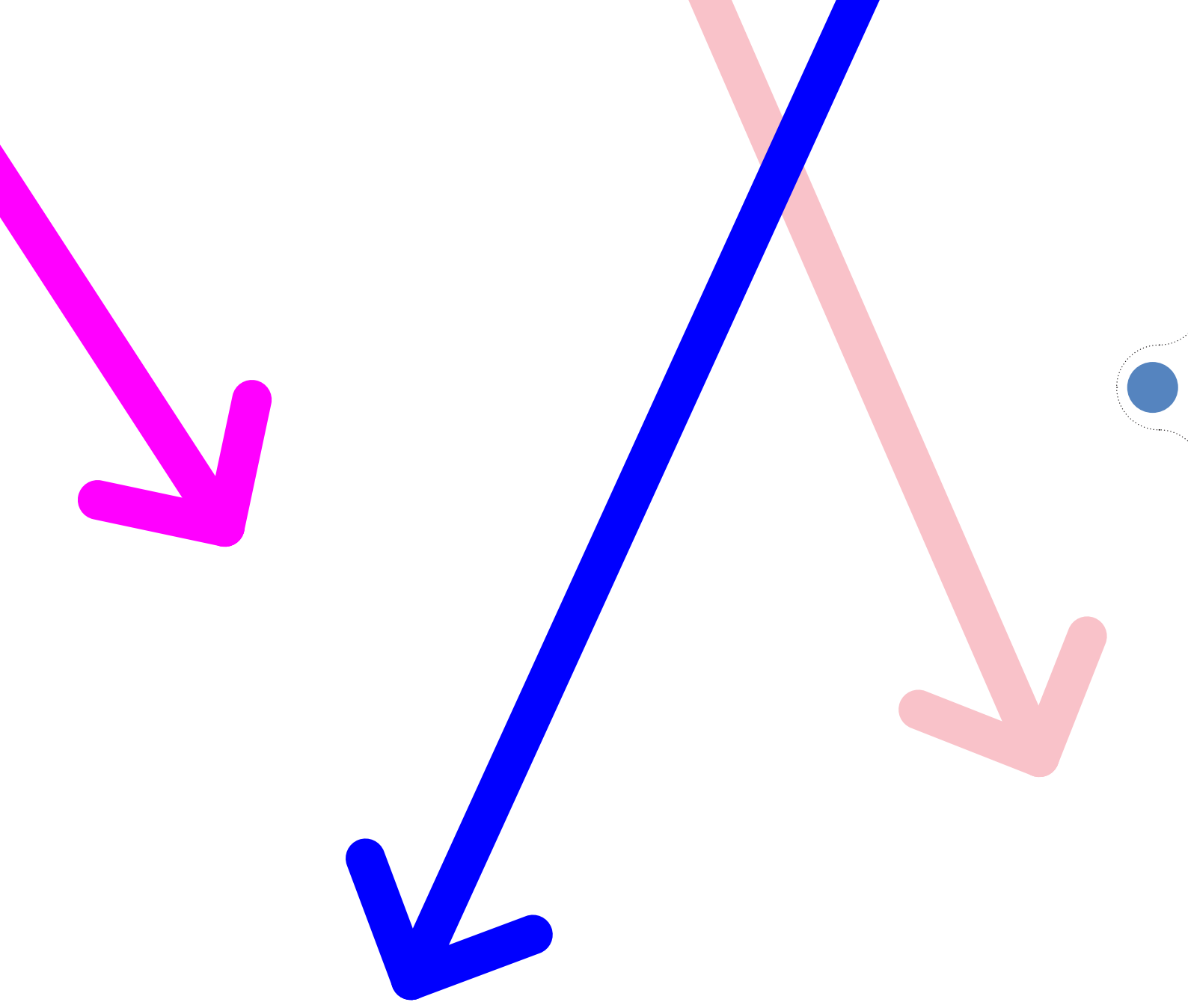
KRITISCHE REFLECTIE

Steigerfabrikant Layher voorzag de stellingen die gebruikt werden rondom de bomen. Op hun website wordt het project beschreven als ‘de balans tussen droom en realiteit’ (Layher, 2021). Deze balans is ook een thema waar de bezoeker op zal botsen in mijn masterproject. Met een bestaande site met een boeiende geschiedenis als vertrekpunt, kan de bezoeker zijn fantasie de vrije loop laten. Daarnaast is het gebruik van een steigerconstructie, in dit geval van fabrikant Layher, ook het middel dat in mijn masterproject gebruikt zal worden, omwille van de duurzaamheid en ‘look’. Er wordt met een hedendaags, herbruikbaar materiaal gewerkt rondom – of in mijn geval: in – een bestaand object, een bestaande locatie oftewel een reëel decor.



AFBEELDING 27 & 28: Strangler door Héctor Zamora, Triennale Brugge (©Desmet, 2021)

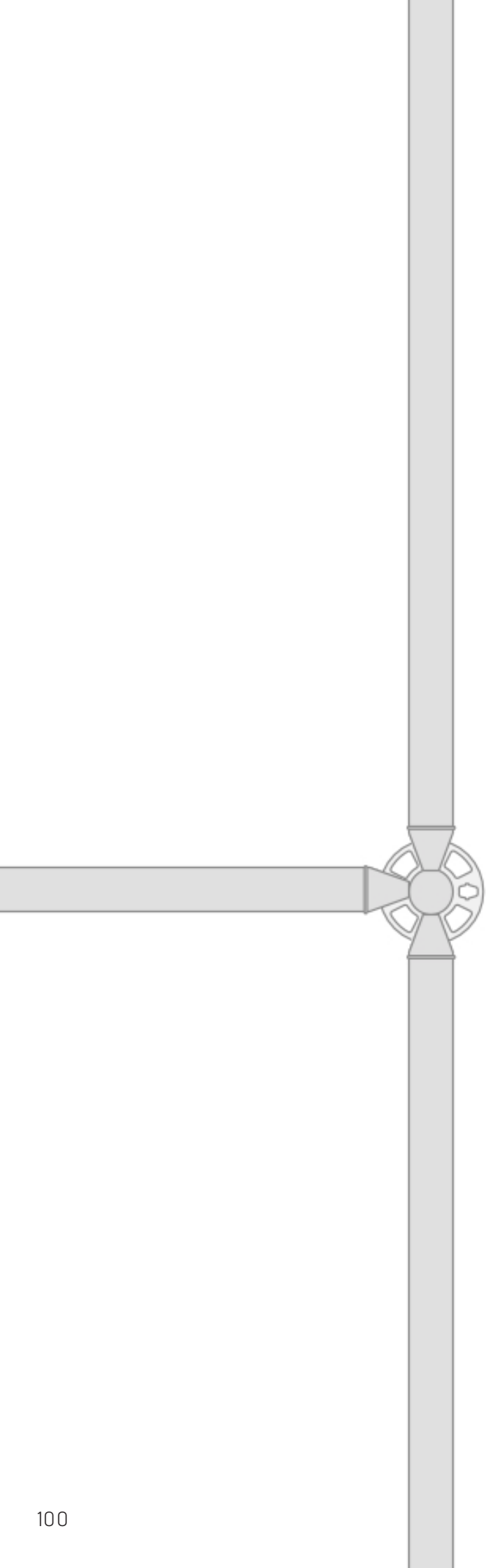




CONCLUSIE REFERENTIEPROJECTEN

Deze beide projecten bevatten elementen die voordien belangrijk bleken bij het masterproject *onvoltooid*. Naast het botsen op deze referentieprojecten omwille van de herbestemming en de scenografie, ontdekte ik door verder onderzoek dat ook andere elementen in deze projecten focuspunten kunnen en zullen worden in *onvoltooid*, onder meer het loskoppelen van de nieuwe scenografie en de bestaande architectuur en natuur en het gebruiken van een contrasterende kleur. Met deze referentieprojecten onder de loep genomen, kon onvoltooid verder bouwen op de visies rond herbestemmen of conservatie (Groarke, 2019) en de 'verborgen verhaallijnen' (Triennale Brugge, z.d.) die naar boven komen, in relatie met een droom(wereld).

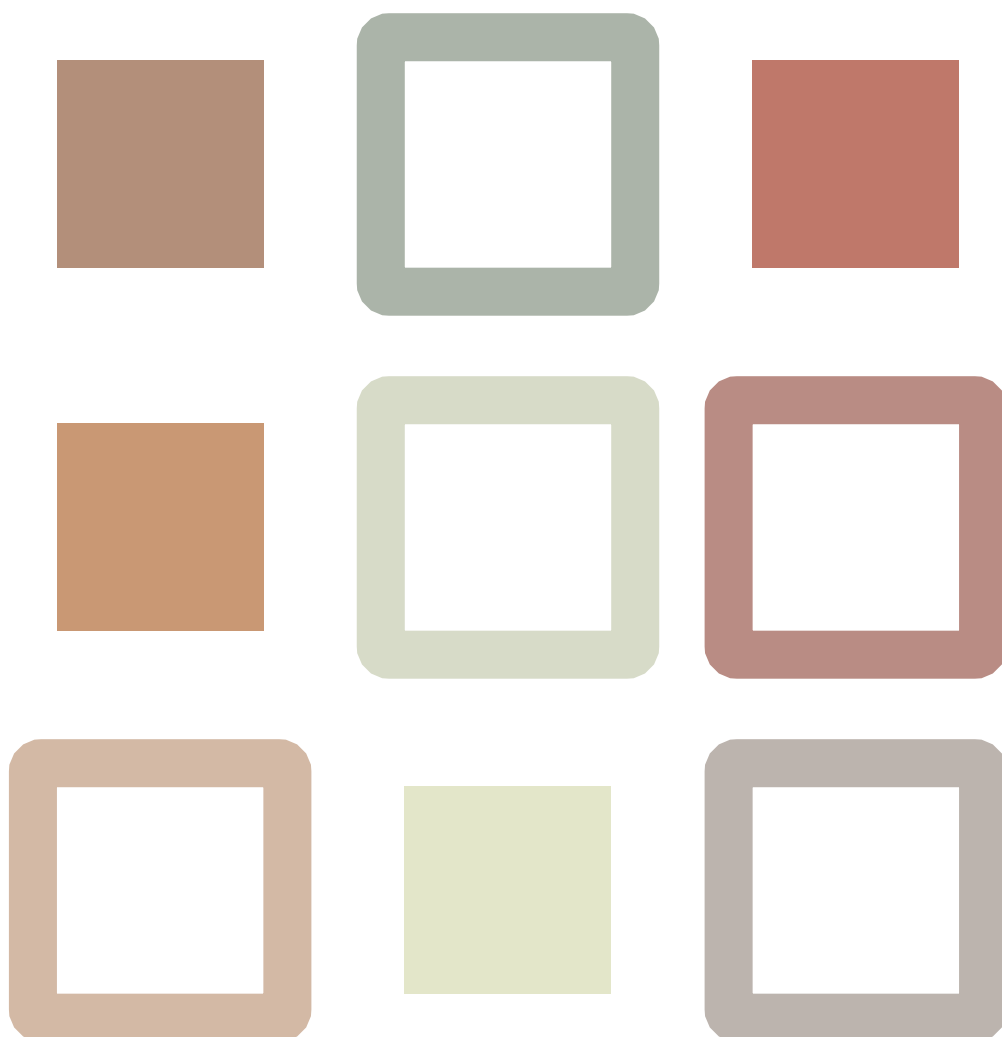
Ook in *onvoltooid* wordt er gebruik gemaakt van het steigersysteem van Layher, meer specifiek de 'Allround' collectie.





6.4.3. KLEURGEBRUIK

Om een contrast te creëren tussen de bestaande, historische, dertiende eeuwse locatie en de toegevoegde scenografie, wordt er gekozen voor contrasterende accentkleuren. De bestaande situatie bestaat voornamelijk uit natuurlijke kleuren, waaronder bruin, groen en grijs. Bij de restauratie werden toevoegingen gedaan van beton, hout en cortenstaal. Daarom wordt er in de scenografie gewerkt met de accentkleuren blauw, oranje en roze (uit het Pantone kleurenpallet).

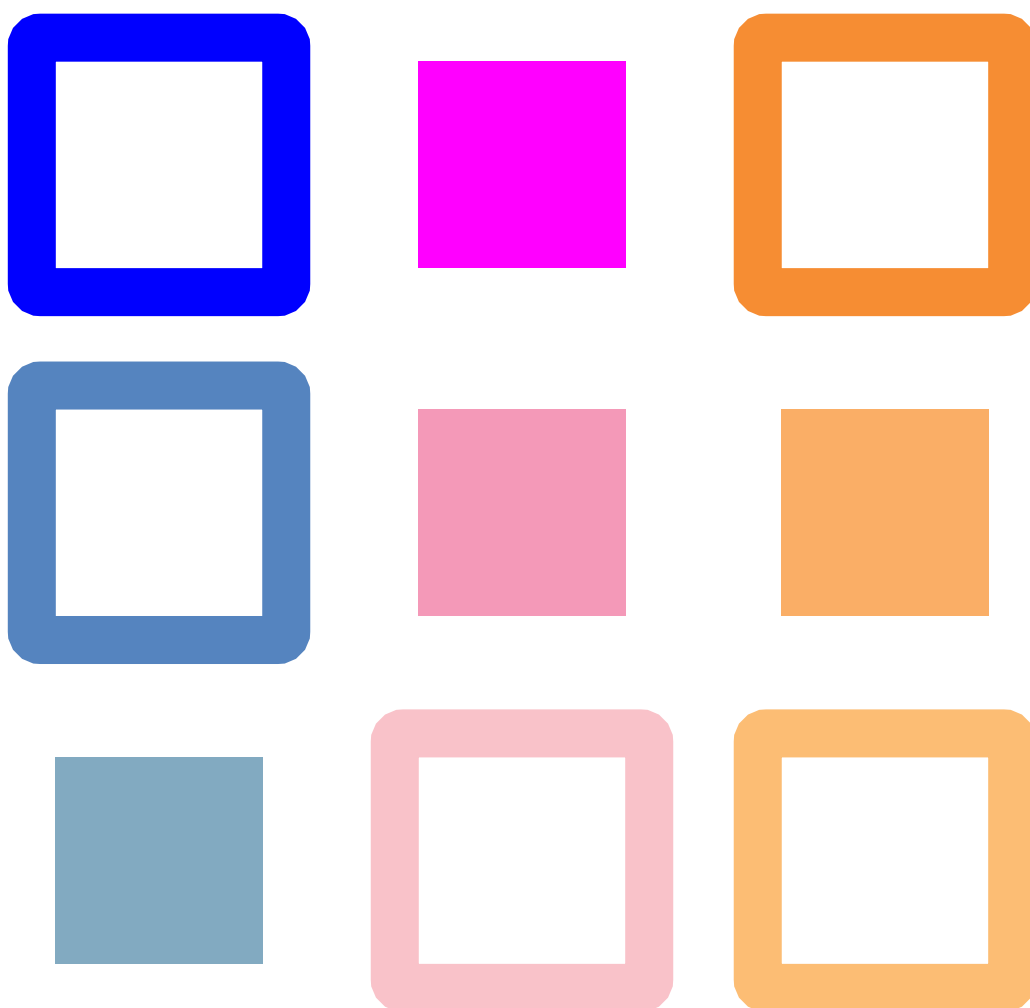


BESTAANDE KLEURENPALLET

FIGUUR 4: bestaande kleurenpallet

TOEGEVOEGDE KLEURENPALLET

FIGUUR 5: toegevoegde kleurenpallet



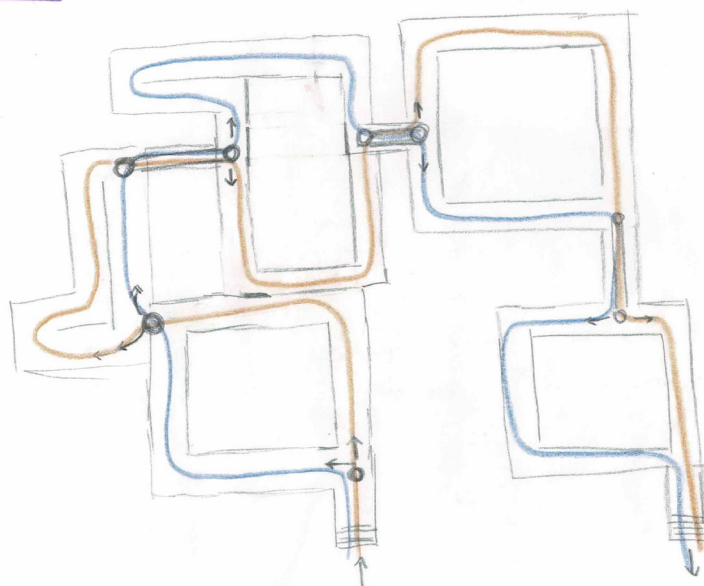
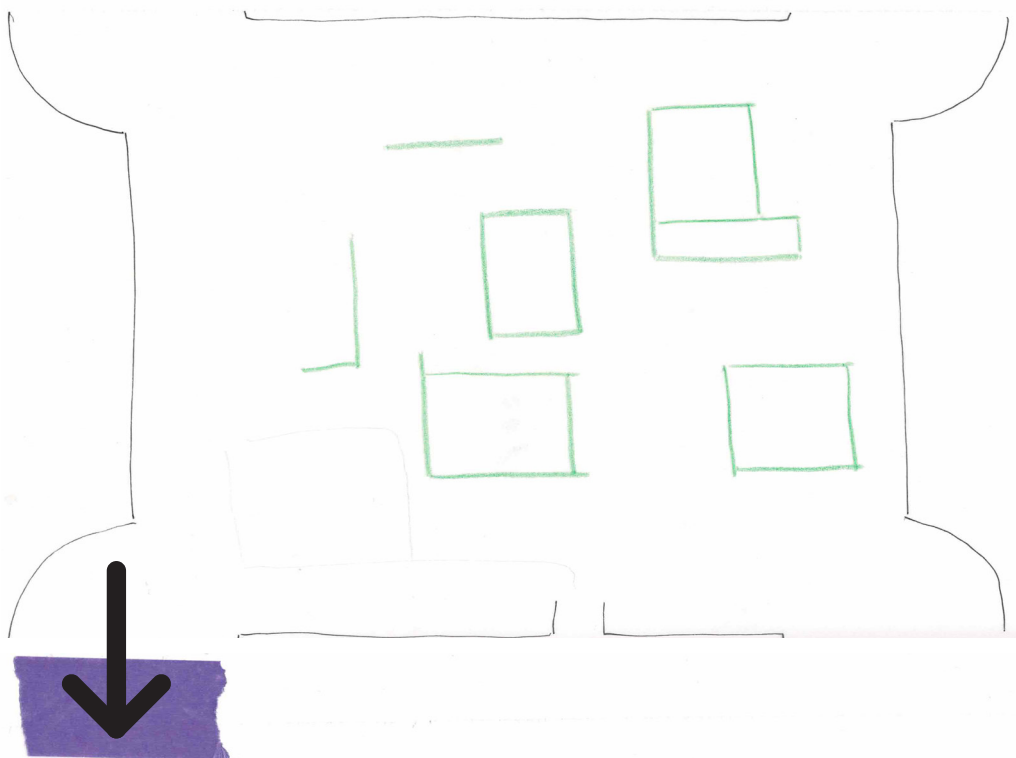
6.4.4. HET VERHAAL

De eerste stap in dit onderzoek is echter niet het bepalen van de materialisatie en kleuren, maar het opmeten van de bestaande locatie. Aangezien de scenografie los staat van de ruïne, werd er op de locatie een approximatieve opmeting gedaan.

Na het in kaart brengen van de ruïne en uit de gesprekken met Veerle Vansant, bleek al snel dat de resten van de historische gebouwen, de bijna vergane houten paaltjes, belangrijke elementen op de site zijn. Om die reden, het willen bewaren van deze belangrijke geschiedenis, wordt de constructie van stellingen hier rondom opgebouwd. Zo worden de oude gebouwen - fictief weliswaar - heropgebouwd.



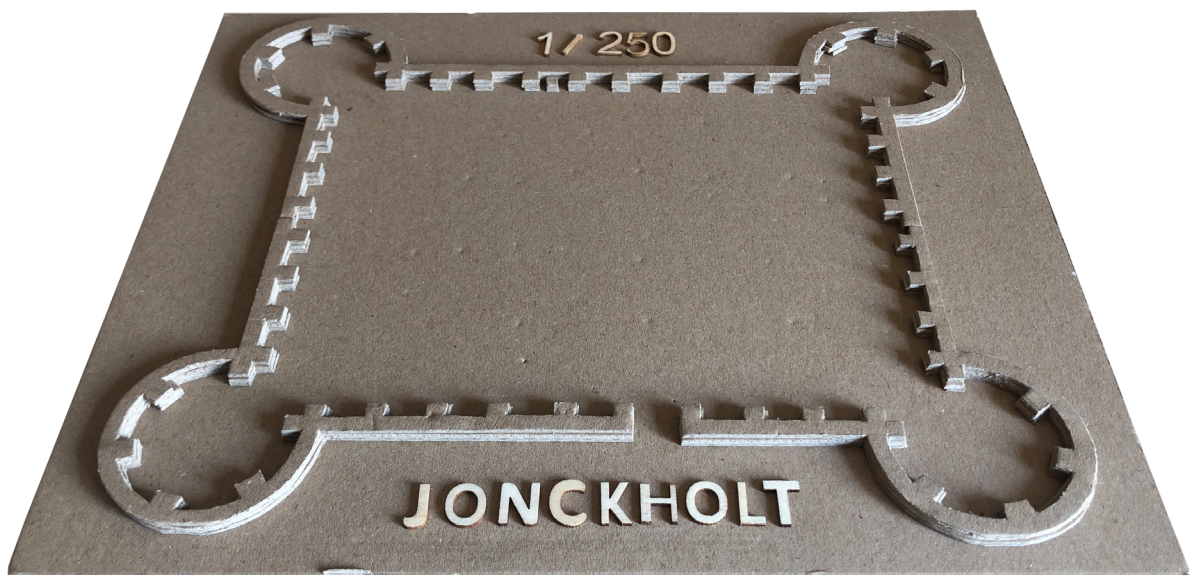
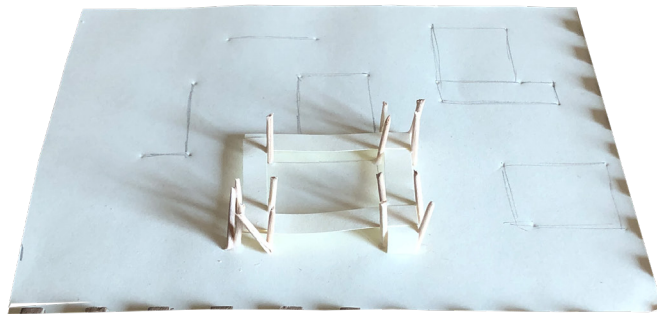
ILLUSTRATIE 23: schets van mogelijke routes
ILLUSTRATIE 24&26: schets van eerste ontwerpidee
ILLUSTRATIE 25: schets van locatie houten paaltjes op Jonckholt
ILLUSTRATIE 27: schets van eerste ontwerpidee gecombineerd met schets van locatie houten paaltjes op Jonckholt

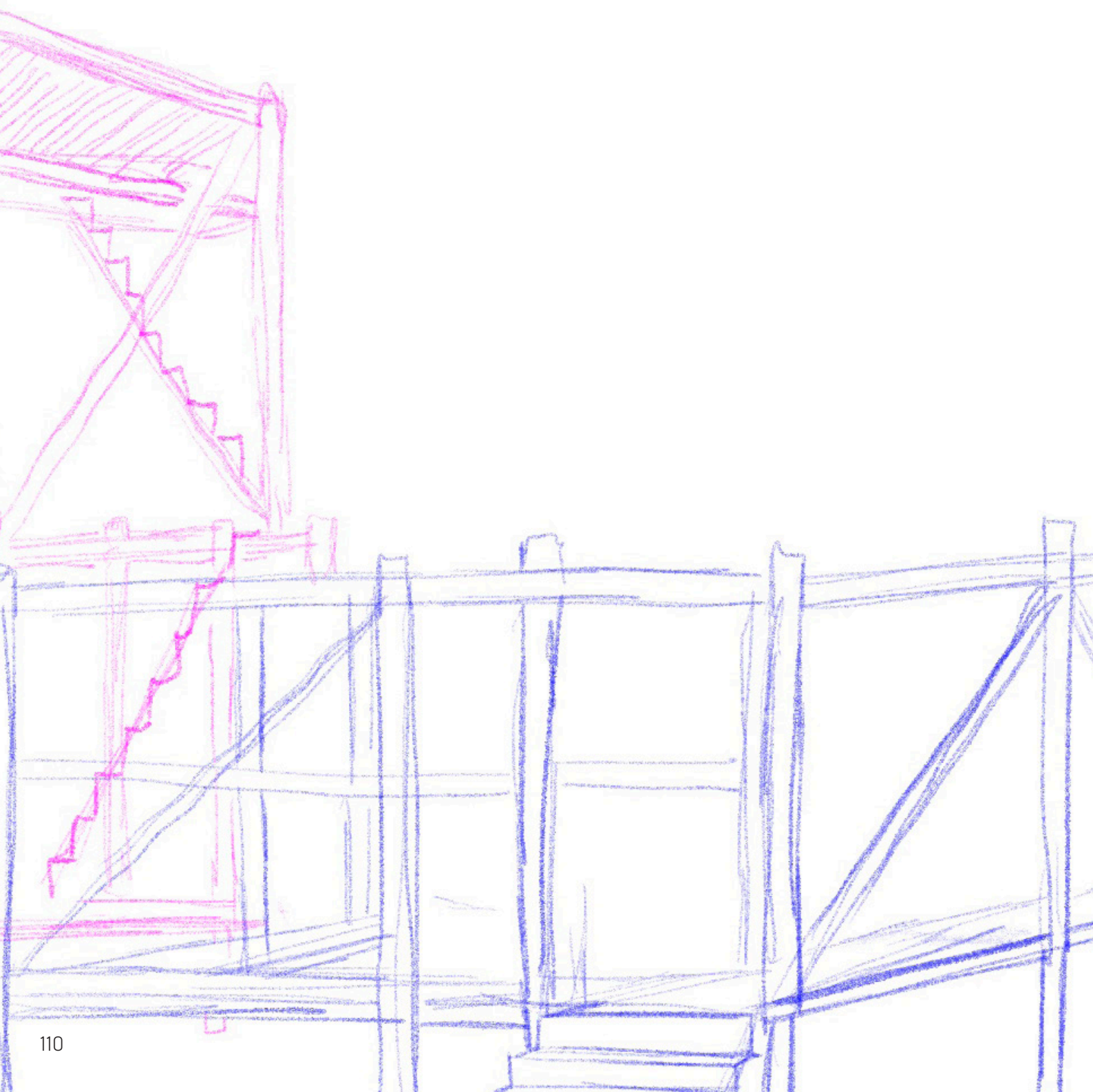


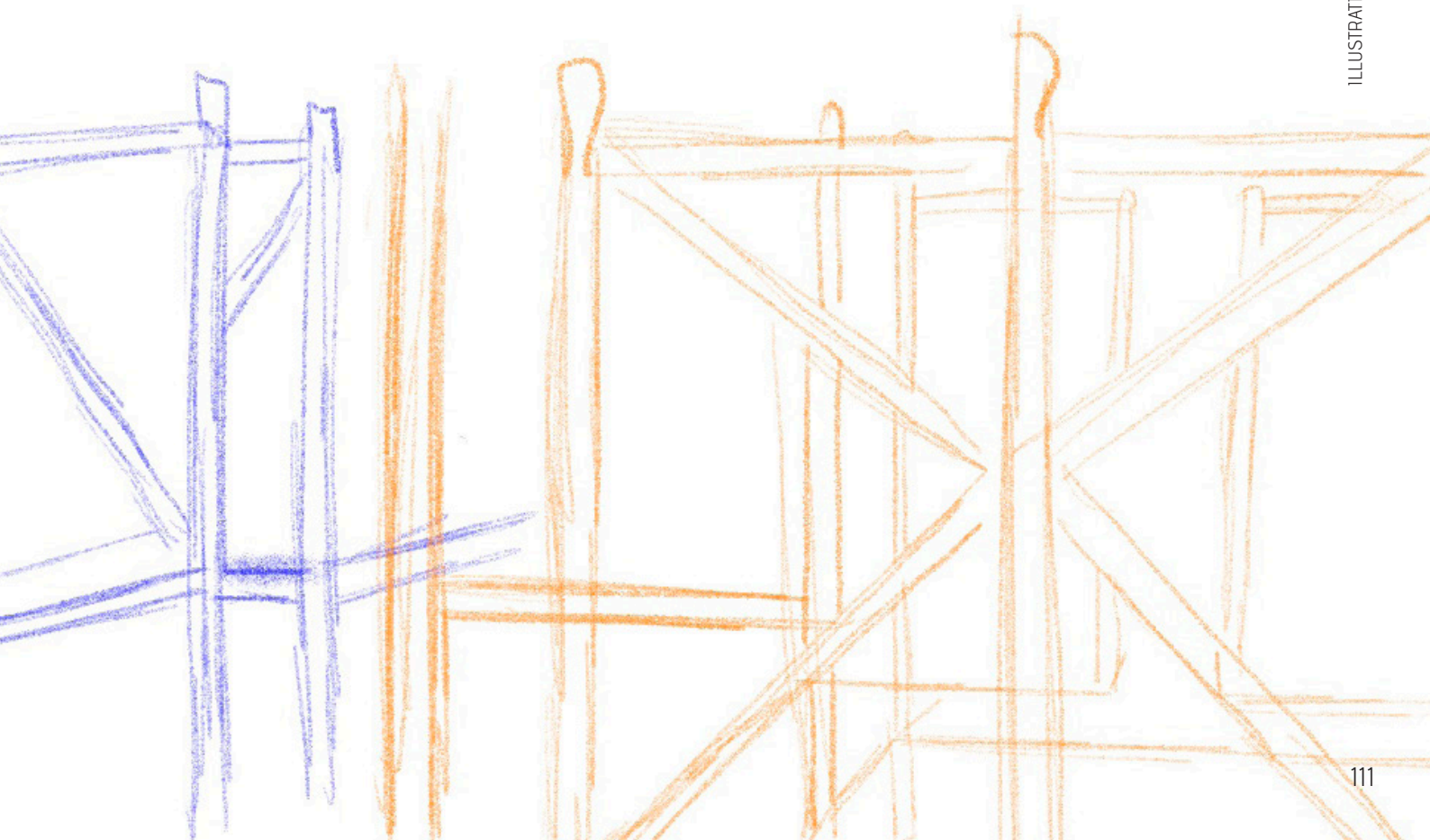
1 / 250

JONCKHOLT



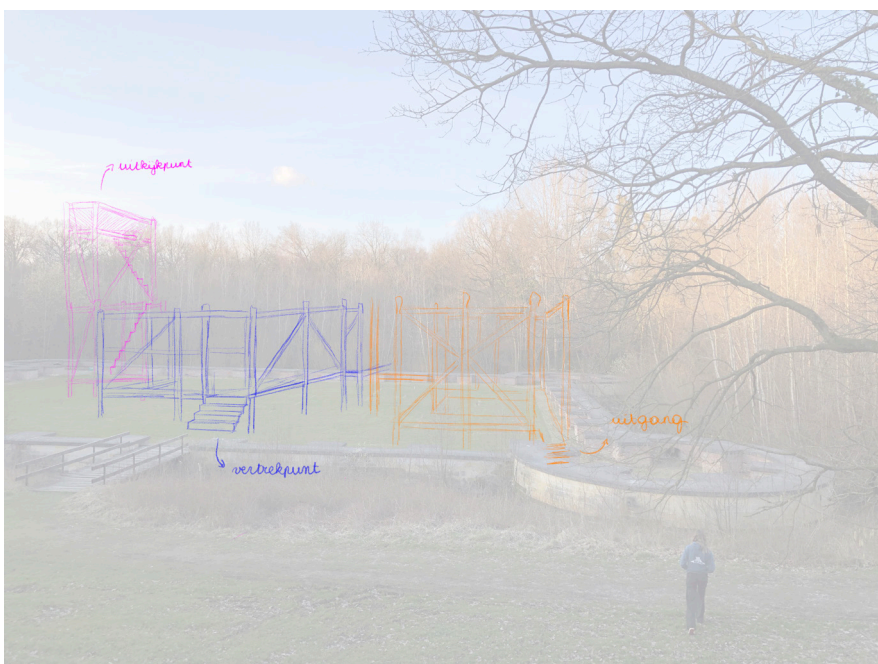
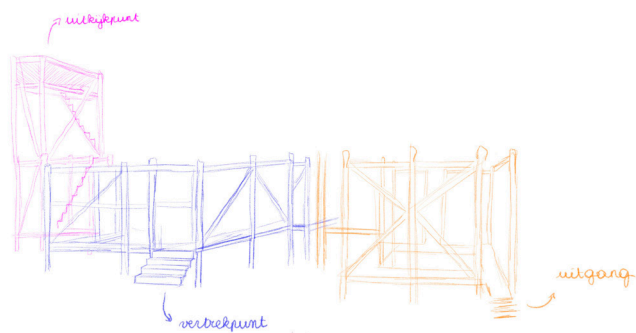






ILLUSTRATIE 28 schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid*

AFBEELDING 34: ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt
ILLUSTRATIE 29: schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid*
ILLUSTRATIE 30: collage - schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid* over afbeelding ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt



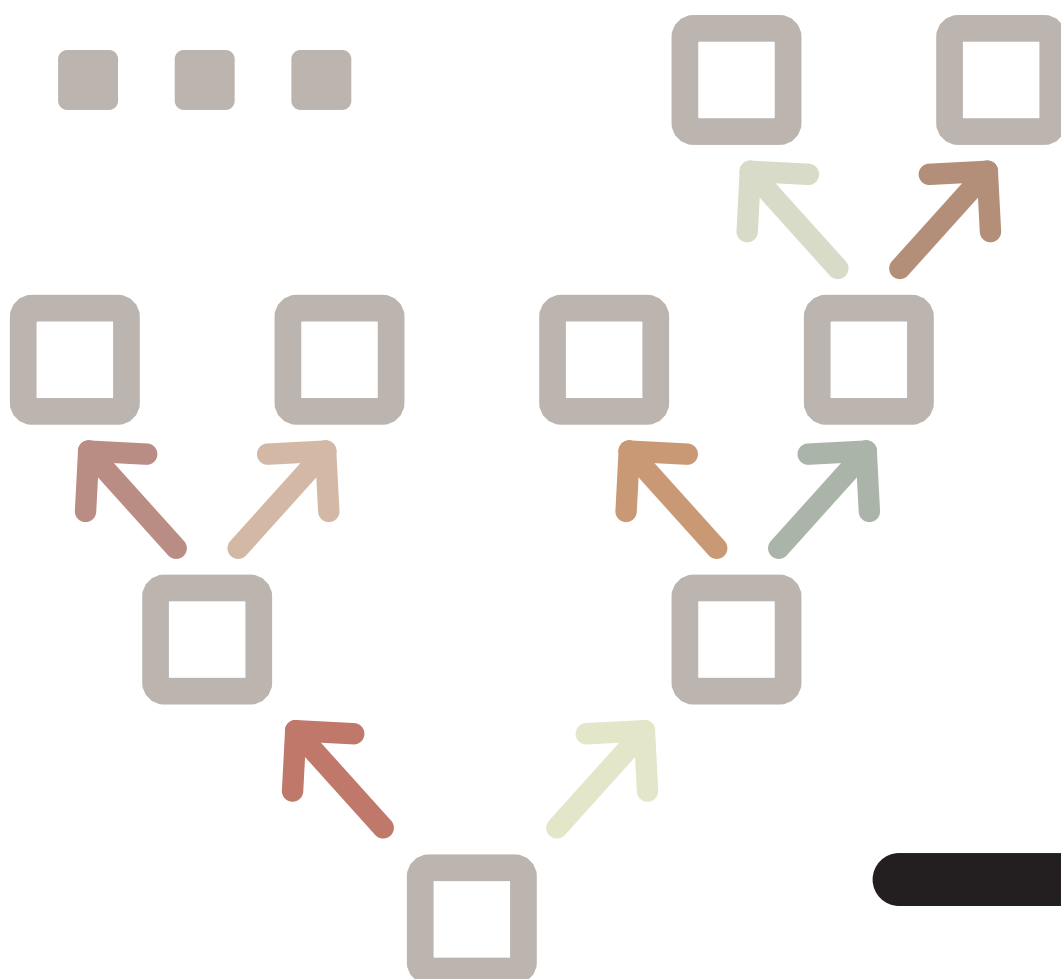
In deze stellingenconstructie waardoor de bezoeker een eigen pad aflegt, komen ze voor vijf keuzes te staan. Deze keuzes bepalen hoe Jonckholt er volgens hun fantasie uit ziet. Is het een kasteel? Is het een ruimtestation? Is het een snoepjesfabriek?

Bij het opstellen van deze keuzes is het belangrijk dat elke keuzemogelijkheid verder gaat op beide voorgaande keuzes, zodat ieders individueel verhaal kan blijven kloppen.

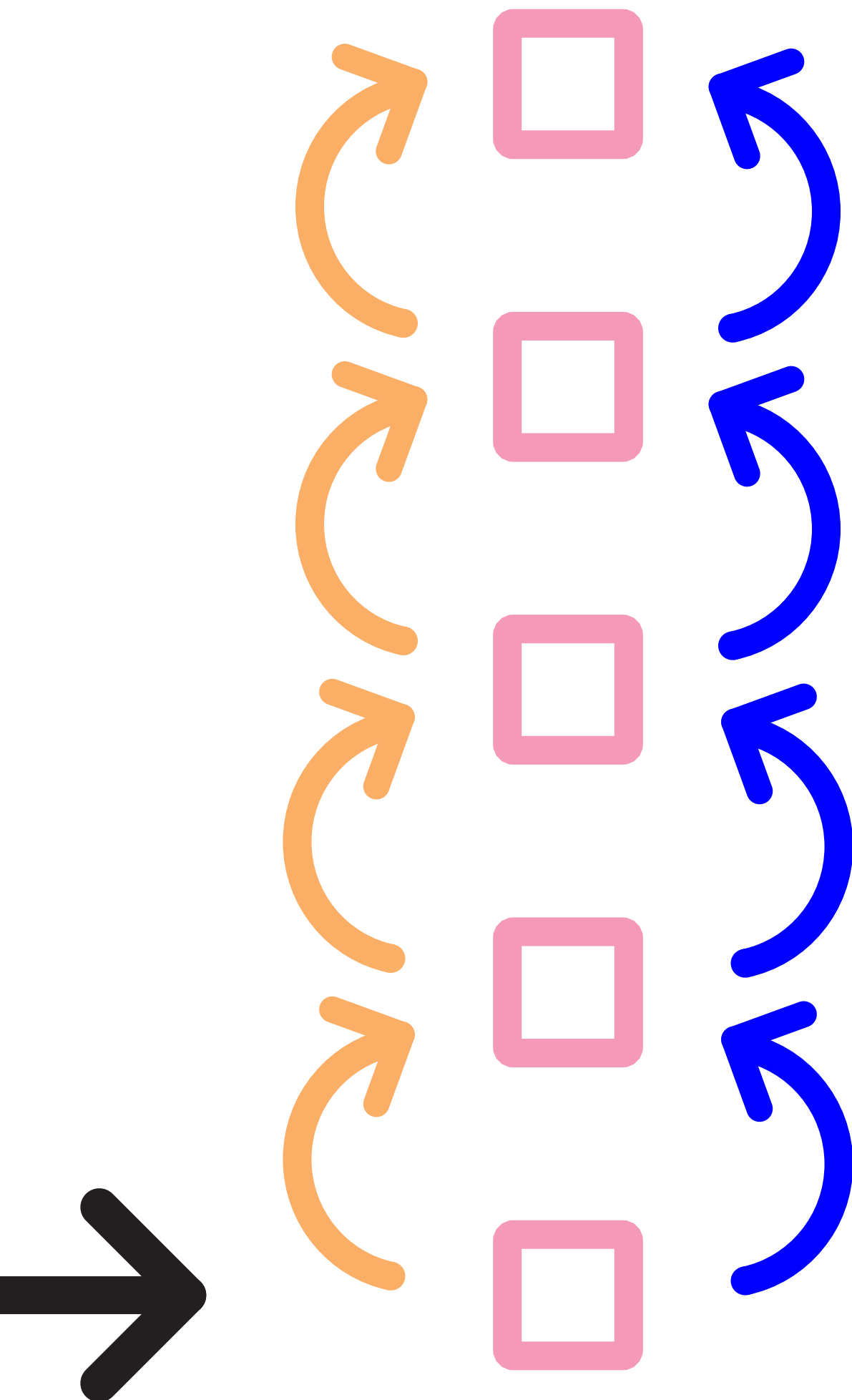
In hun onderzoek over interactieve verhalen van Green en Jenkins worden enkele factoren beschreven die ook in dit project zeer belangrijk zijn om rekening mee te houden (2014). Allereerst is het belangrijk dat elke keuzemogelijkheid en elk verhaal verder gaat en een volledig, overeenstemmend verhaal vormt. Het is belangrijk een samenhang in het verhaal te houden.

Dit beschrijft meteen een belangrijk knooppunt tussen gewoonlijke interactieve verhalen en deze interactieve expo's. Het basisprincipe van een schema in interactieve verhalen ziet eruit als een soort van vertakkingen waarin elke keuze leidt tot twee of meer nieuwe keuzes. In *onvoltooid* komen beide paden uit op eenzelfde keuze, wat inhoudt dat de nieuwe keuzemogelijkheden moet voortgaan op beide voorgaande mogelijkheid, in tegenstelling tot bij de verhalen waarin de nieuwe keuzemogelijkheden verdergaan op één verhaal, één voorgaand 'pad'.

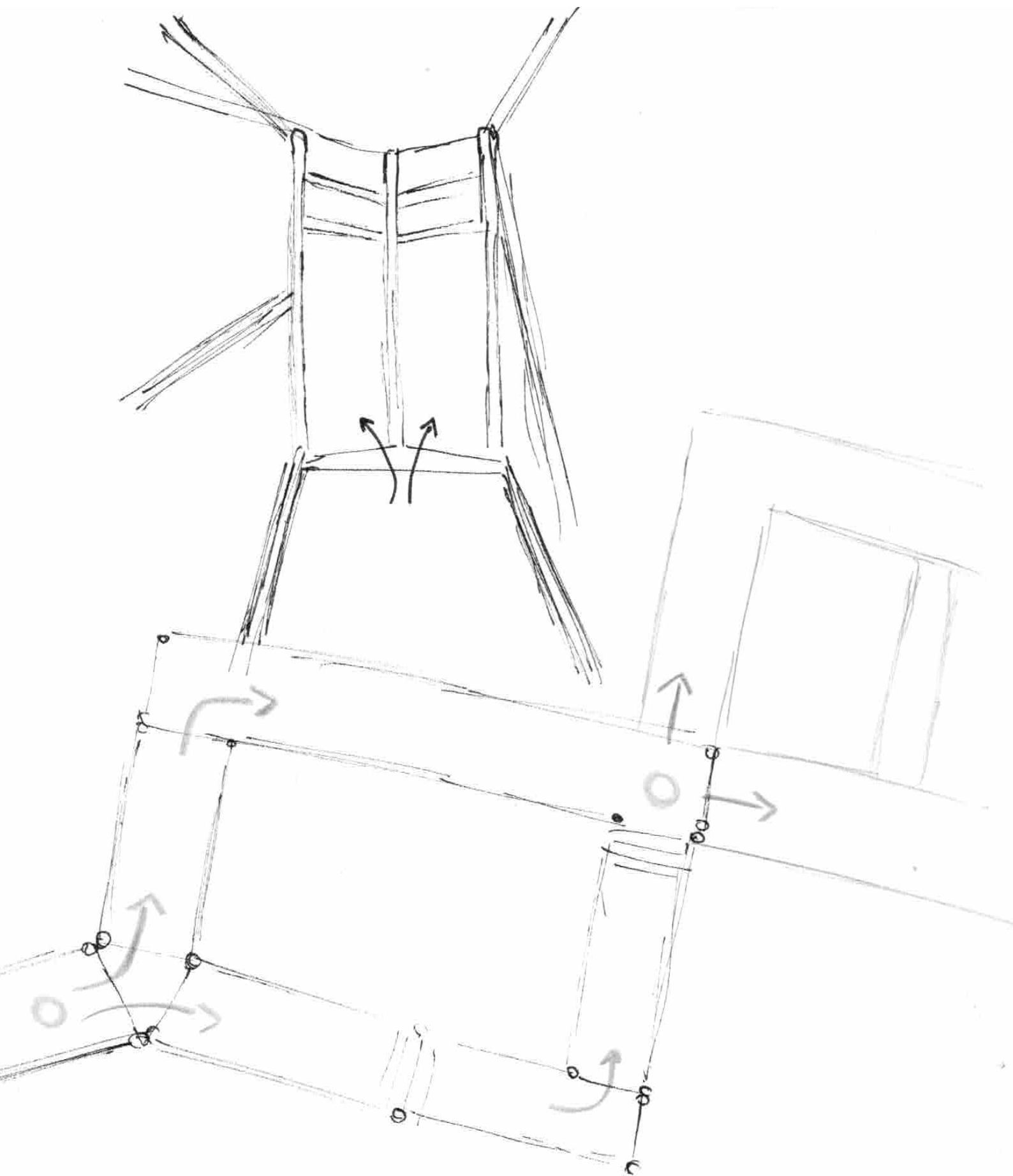
Hiernaast wordt dit principe van de opbouw van beide soorten verhaalvertellingen, geïnspireerd op het onderzoek en de schema's van Van der Nat et al. (2021), aangetoond.



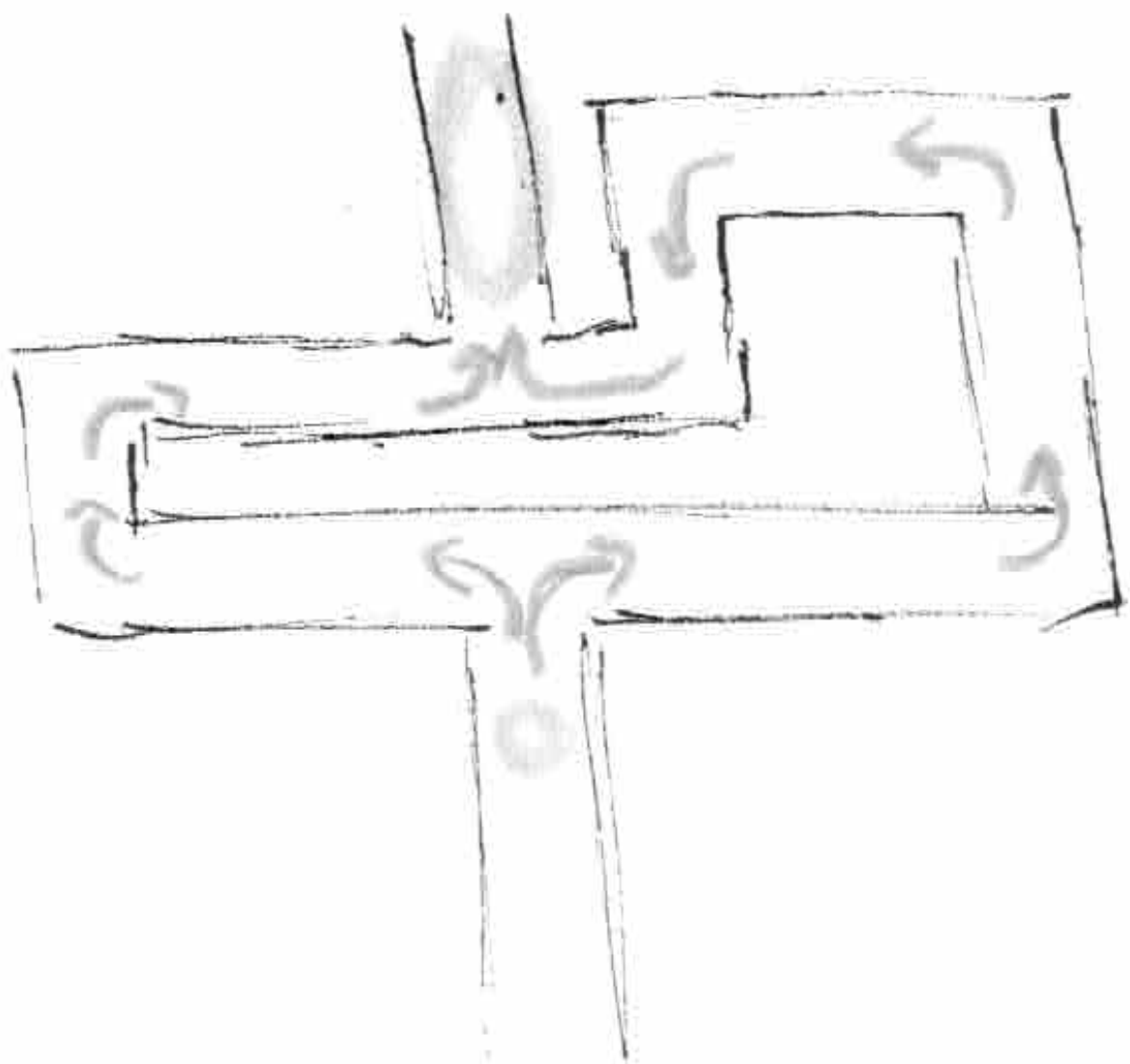
FIGUUR 6: schema van vertakkingenstructuur van interactieve verhalen



FIGUUR 7: schema van structuur voor interactieve expo

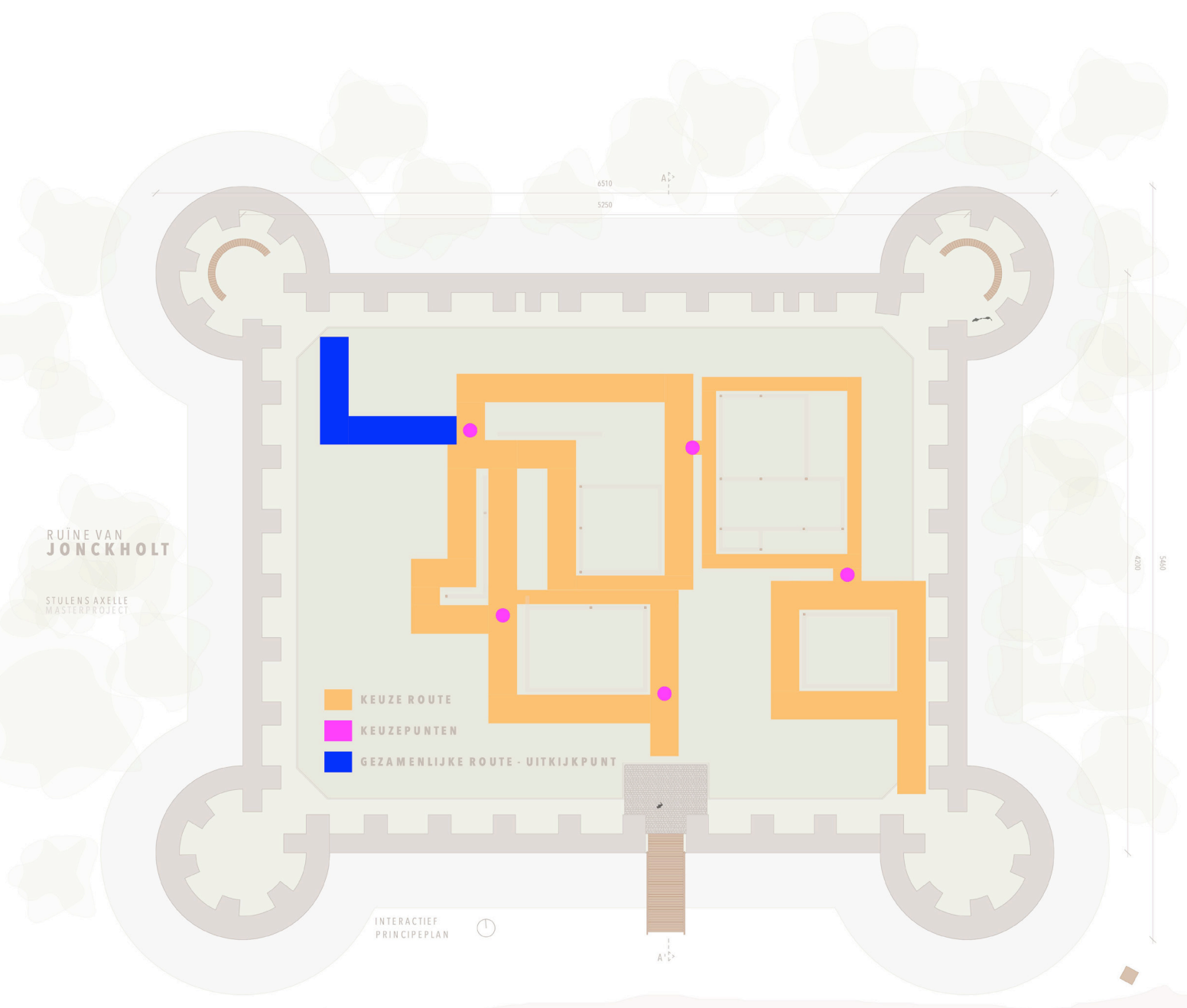


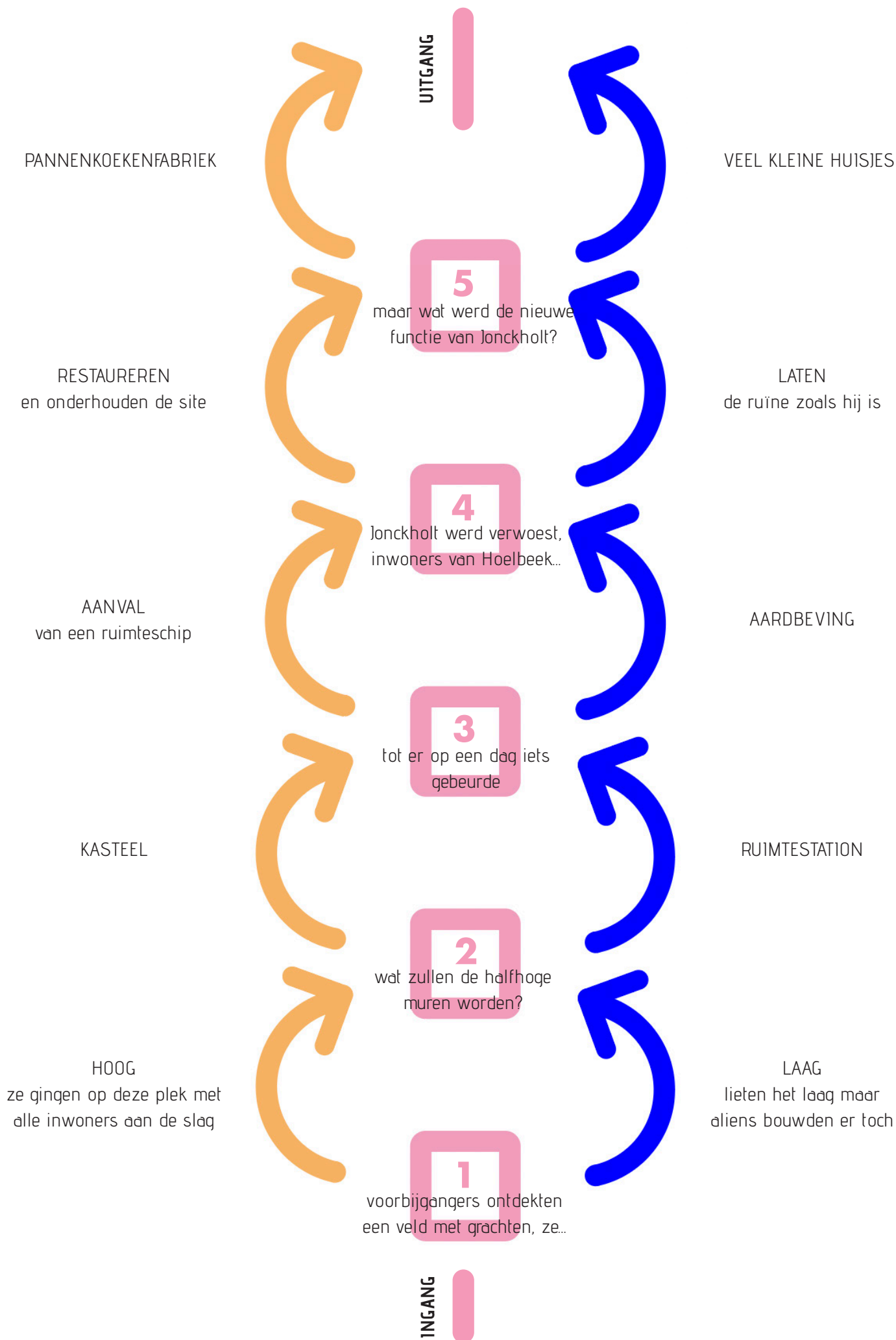
ILLUSTRATIE 31: schetsen van mogelijk ontwerp *onvoltooid*



ILLUSTRATIE 32: schets van ontwerpidee *onvoltooid*

Op onderstaand plan zijn de vijf keuzes waar de bezoekers voor zullen komen te staan aangegeven. Alsook de gevolgen die ze op het gekozen pad zullen tegenkomen.





FIGUUR 8: schema van structuur - en invulling van - interactief verhaal *onvoltooid*

Ondanks er in de expo slechts vijf keuzepunten zijn, zijn er 32 mogelijke of potentiële verhaallijnen, of wat Koenitz het *protostory* noemt (Koenitz, 2015, geciteerd in Van der Nat, 2021). Hieronder beschrijf ik twee mogelijke verhalen die men na het bezoeken van de interactieve expo kunnen hebben ervaren:

Het is de veertiende eeuw, een warme zomeravond in het midden van de week. 'S Avonds laat passeren twee ridders op hun zwart en bruin paard een groot, open veld, middenin een prachtig groen bos, omgeven met beken en riviertjes.

1

Ze beslissen er de volgende dag terug te keren, en praten over grootse ideeën die ze hier kunnen bouwen. Enkele weken later komen tientallen inwoners van het naastliggende dorp Hoelbeek helpen bouwen, ze dragen allemaal tezamen bakstenen van op het modderige pad tot het open veld in het bos. In het bos zijn een aantal personen deze bakstenen aan het stapelen en creëren op die manier een omtrek van een rechthoek met op elke hoek een grote cirkel. De werken gingen trager dan verwacht. Zo'n grote site met erg veel bakstenen, vroeg om jaren inspanning. Eeuwen later bleken de bouwwerken vlot te verlopen en begon het op een...

2

...ruimtestation te lijken. Op elke hoek waren platformen voorzien voor raketten en er was een grote poort voor leveringen van de nieuwste materialen en technologieën. De achter-achterkleinkinderen van de ridders wandelden elke dag voorbij het ruimtestation, genaamd Jonckholt.

3

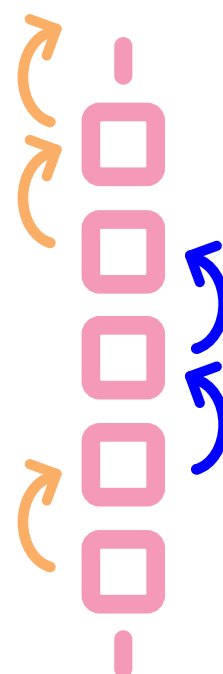
Tot op een dag de grond begon te beven en alles in elkaar stortte. Een aardbeving zorgde ervoor dat Jonckholt niets meer overhield dan de contouren in baksteen, verbrokkeld tot op een kleine meter hoogte.

4

Ze besloten de ruïne te restaureren als aandenken aan hun over-over-overgrootvaders en begonnen opnieuw met het brengen van bakstenen van het dorpje tot diep in het bos.

5

Niet veel later stond er niet opnieuw een ruimteschip, maar wel een pannenkoekenfabriek.



FIGUUR 9: schema van structuur mogelijk verhaal 1

Het is de veertiende eeuw, een warme zomeravond in het midden van de week. 'S Avonds laat passeren twee ridders op hun zwart en bruin paard een groot, open veld, middenin een prachtig groen bos, omgeven met beken en riviertjes.

1

Die avond vertelden ze hun gezinnen wat ze zagen in het bos, en gingen na een lange dag slapen. Die nacht gebeurde er iets heel ongewoon in het bos. Geruchten doen de ronde dat er een ruimteschip landde. Enkele dagen later stonden er lage muurtjes uit baksteen, en niemand van het dorp wist wie hier was beginnen metselen.

2

Niet veel nachten later, wandelden twee meisjes en een kleine golden retriever door het bos, waar plots een groot ruimtestation stond met op elke hoek platformen voor raketten en een grote poort. Toen ze het vertelden aan de inwoners van het dorp, wilde niemand hen geloven.

3

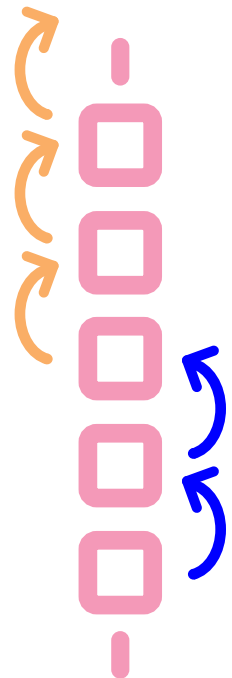
Wanneer de meisjes enkele dagen later terugkeerden, bleef er niets over van wat ze eerder zagen. Wat ze niet wisten is dat er op een nacht een aanval van een ruimteschip gebeurde, dat ervoor zorgde dat Jonckholt niets meer overhield dan de contouren in baksteen, verbrokkeld tot op een kleine meter hoogte.

4

De meisjes groeiden op in het dorp en brachten elke namiddag door in de ruïne. Op latere leeftijd besloten ze de ruïne te gaan verbouwen tot hun droom.

5

Niet veel later stond er een grote, blauwe pannenkoekenfabriek waar de twee meisjes samen urenlang pannenkoeken bakten.



FIGUUR 10: schema van structuur mogelijk verhaal 1

Zo kan dit verhaal ook eindigen als:

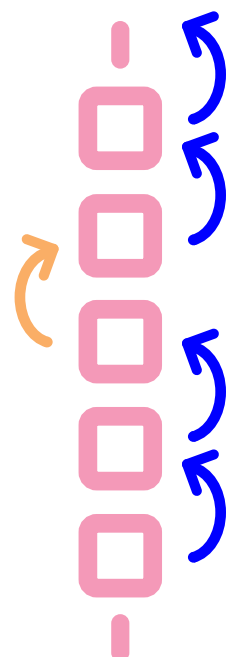
4

“De meisjes groeiden op in het dorp en brachten elke namiddag door in de ruïne. Ze vonden de afgebroken muren zo mysterieus dat ze deze niet wilden beschadigen.

5

Daarom besloten ze later samen met nog andere gezinnen huisjes te bouwen binnenin de omliggende muren”,

waaruit duidelijk blijkt dat er vele verschillende verhalen met een verschillend, begin, midden en/of einde mogelijk zijn.



FIGUUR 11: schema van structuur mogelijk verhaal 1

Naast de bovenstaand beschreven mogelijkheden, zijn er diverse invullingen voor het fictief, interactief verhaal, denk maar aan een hotel, treinstation, winkel, restaurant, luchthaven, zeppelin, luchtballon landingsveld... Of zoals de kinderen in hoofdstuk 6.3. al beschreven: een voetbalstadion, villa, of zelfs pratende bomen en monsters.

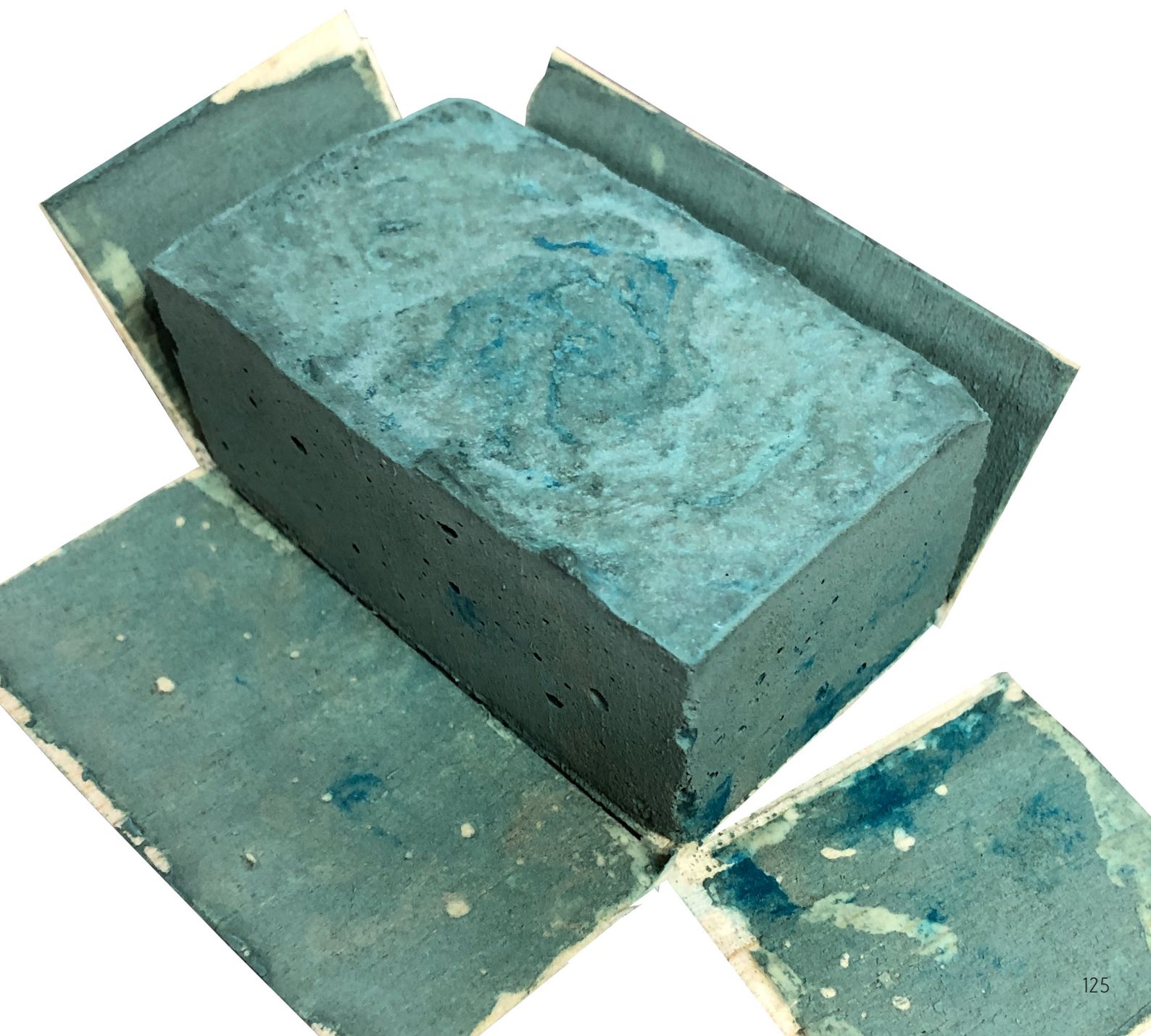
In overleg met het Agentschap Onroerend Erfgoed en IOED Oost-Haspengouw & Voeren zou er de mogelijkheid zijn de keuzes, mogelijkheden en dus het fictief verhaal aan te passen.

6.4.5. VISUEEL

Hoe worden deze verhalen weergegeven op de paden? Het antwoord daarop is simpel, met tekst, maquettes, licht en geluid. Elk pad zal een andere sfeer met zich meebrengen op vlak van deze vier factoren. Daarnaast zijn bij het verwerken van het verhaal en sympathie en schoonheid met elkaar verbonden waarbij onder andere het lettertype en persoonlijkheidskenmerken voorbeelden zijn van de variabelen die hier al dan niet voor zorgen (Reber, Schwarz & Winkielman geciteerd in Green, & Jenkins, 2014).

Om die reden werd er allereerst gekozen gebruik te maken van betonnen maquettes. Zo blijft er voor de bezoeker de mogelijkheid alles inde tentoonstelling aan te raken, waar ze de maquette op een sokkel kunnen roteren. In deze maquette, gemaakt van beton waardoor de scenografie bovendien in openlucht kan staan, zullen onvoorziene details zijn, zoals luchtballonnen, putten, kleurverschillen, alsook aangebrachte details zoals schaalmannetjes. Aansluitend bij het project DRoomhut, terug te vinden onder hoofdstuk 3.1, zal deze beperkte invulling overgelaten worden aan de fantasie van de bezoeker; wie zijn de schaalmannetjes? Wat doen zij? Zijn de luchtbelletjes ramen? Of kogelschoten? Op die manier worden mensen aangezet tot dromen en verder fantaseren bij wat ze te zien krijgen.

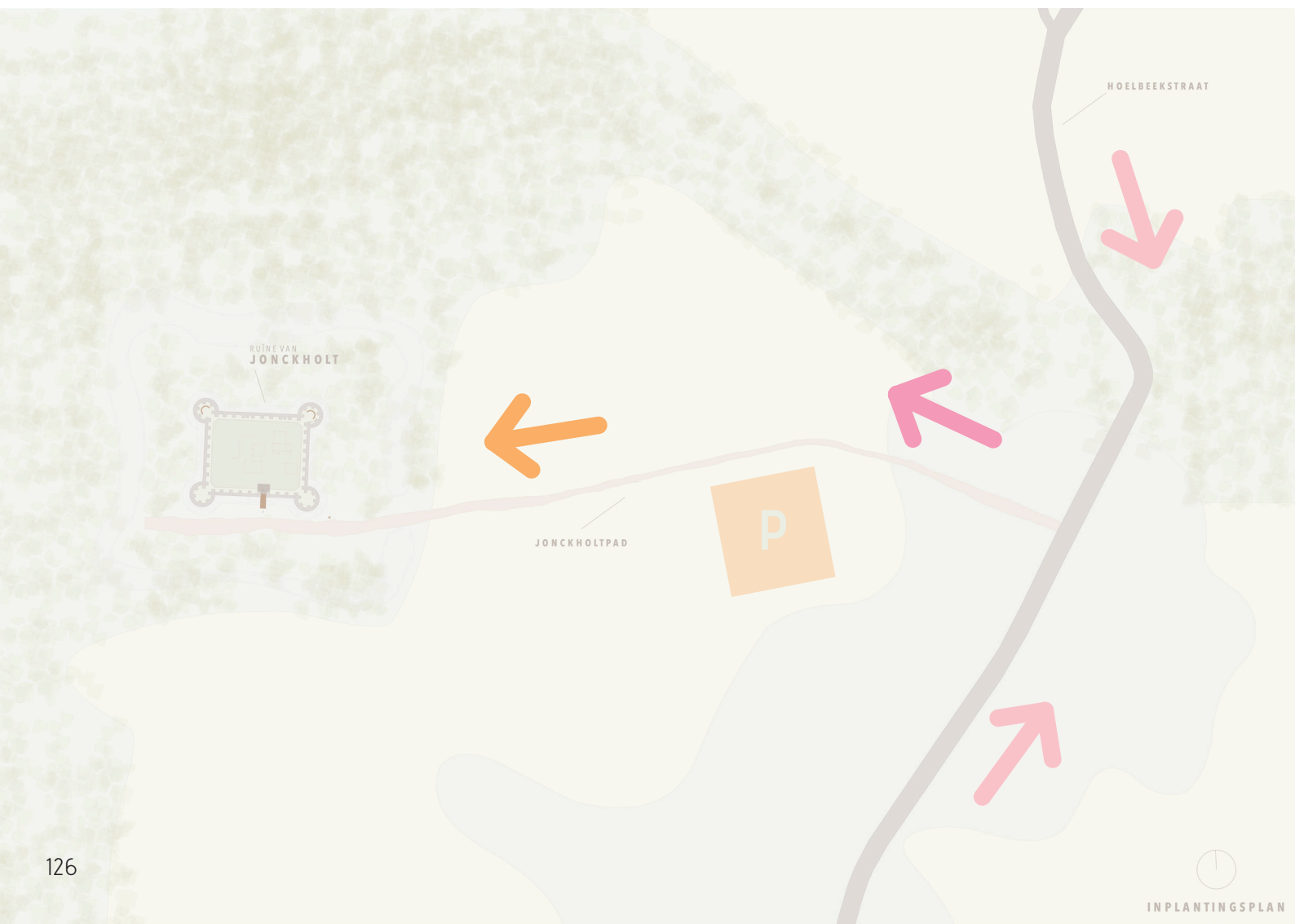
De gegoten, betonnen maquettes worden gekleurd in de kleuren blauw en oranje, afhankelijk van de paden die de bezoekers kiezen. Dit brengt mij tot het ontwerp van de stellingenconstructie.



6.4.6. WANDELING

Illustratie 33 toont aan hoe bezoekers de expo zullen betreden. Aangezien de ruïne van Jonckholt te bereiken is via de zijstraat – of het ‘Jonckholtpad’ – van de Hoelbeekstraat, en er geen parkeerplaats in de omgeving van dit wegje is, zou er fictief een parking kunnen gecreëerd worden in een van de weiden rondom het Jonckholtpad. Van hieruit zal de bezoeker het pad volgen tot ze de verscholen ruïne in het bos tegenkomen.

ILLUSTRATIE 34: inplantingsplan routebeschrijving, eigen bewerking gebaseerd op Google Maps-kaart Hoelbeek (Google, z.d.-b)

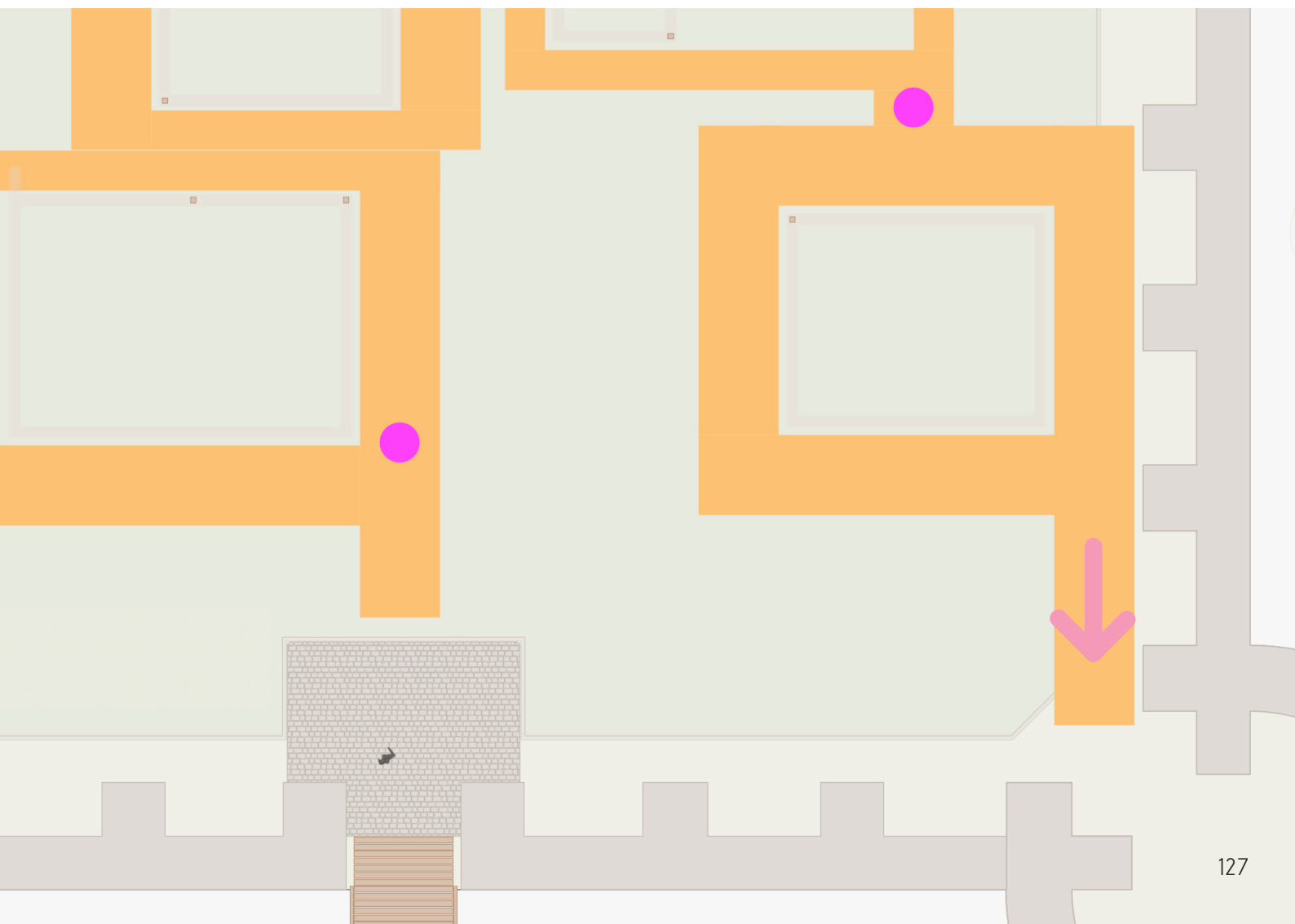


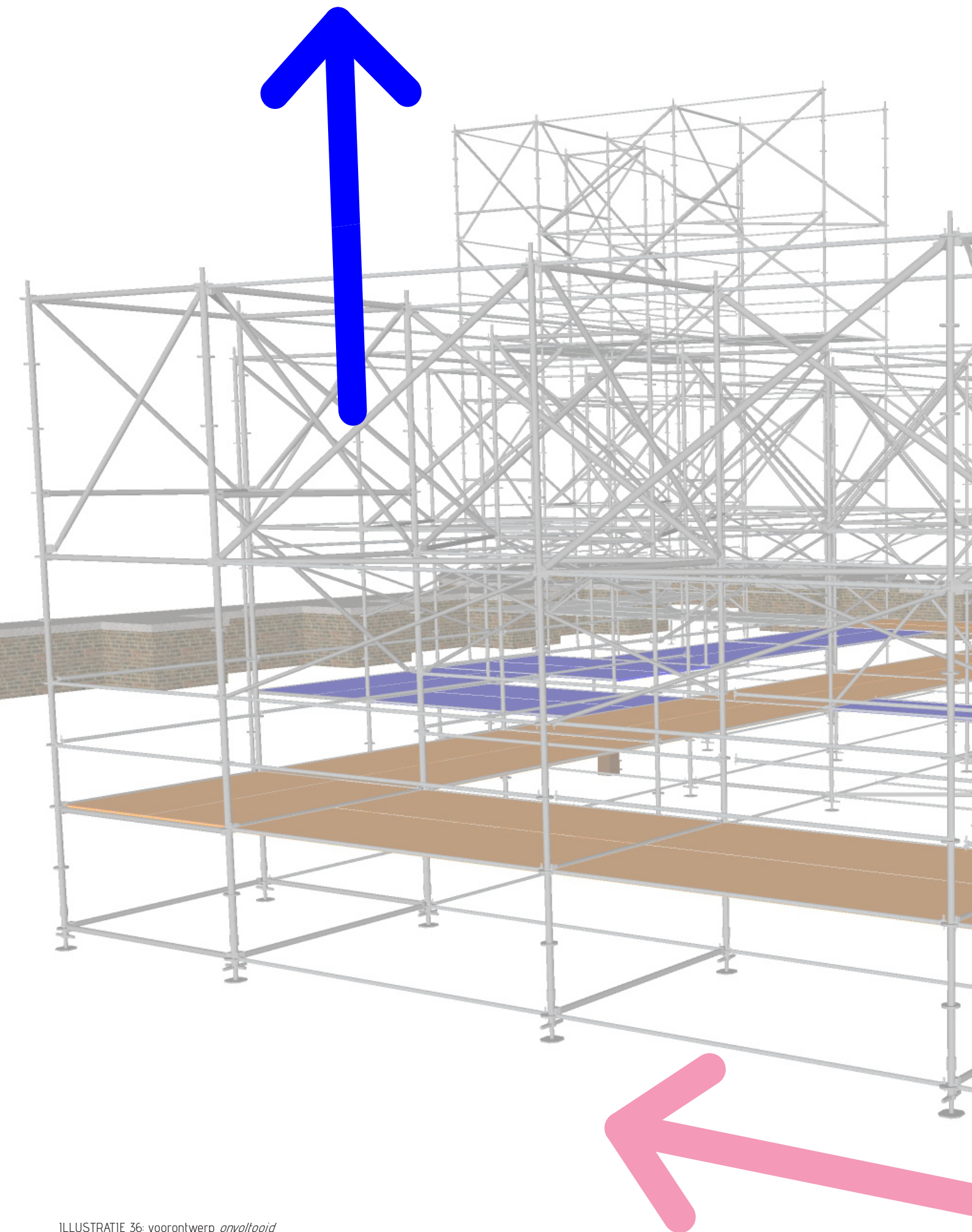
Aan het begin van de expo wordt duidelijk gemaakt dat bezoekers voor keuzes komen te staan, die beide op eenzelfde punt uitkomen (waar ze de mogelijkheid krijgen vrienden of familieleden op te wachten en te bespreken wat ze zagen). Deze keuzepunten worden aangegeven in het roze. De paden die ze kunnen kiezen zijn blauw of oranje.

Middenin de expo, waar de bezoekers elkaar kunnen tegenkomen, is er de mogelijkheid van het interactief verhaal af te wijken en een hogere stelling te beklimmen, waardoor de bezoekers een zicht krijgen over de ruïne en de stellingen (zie Illustratie 36, blauwe pijl).

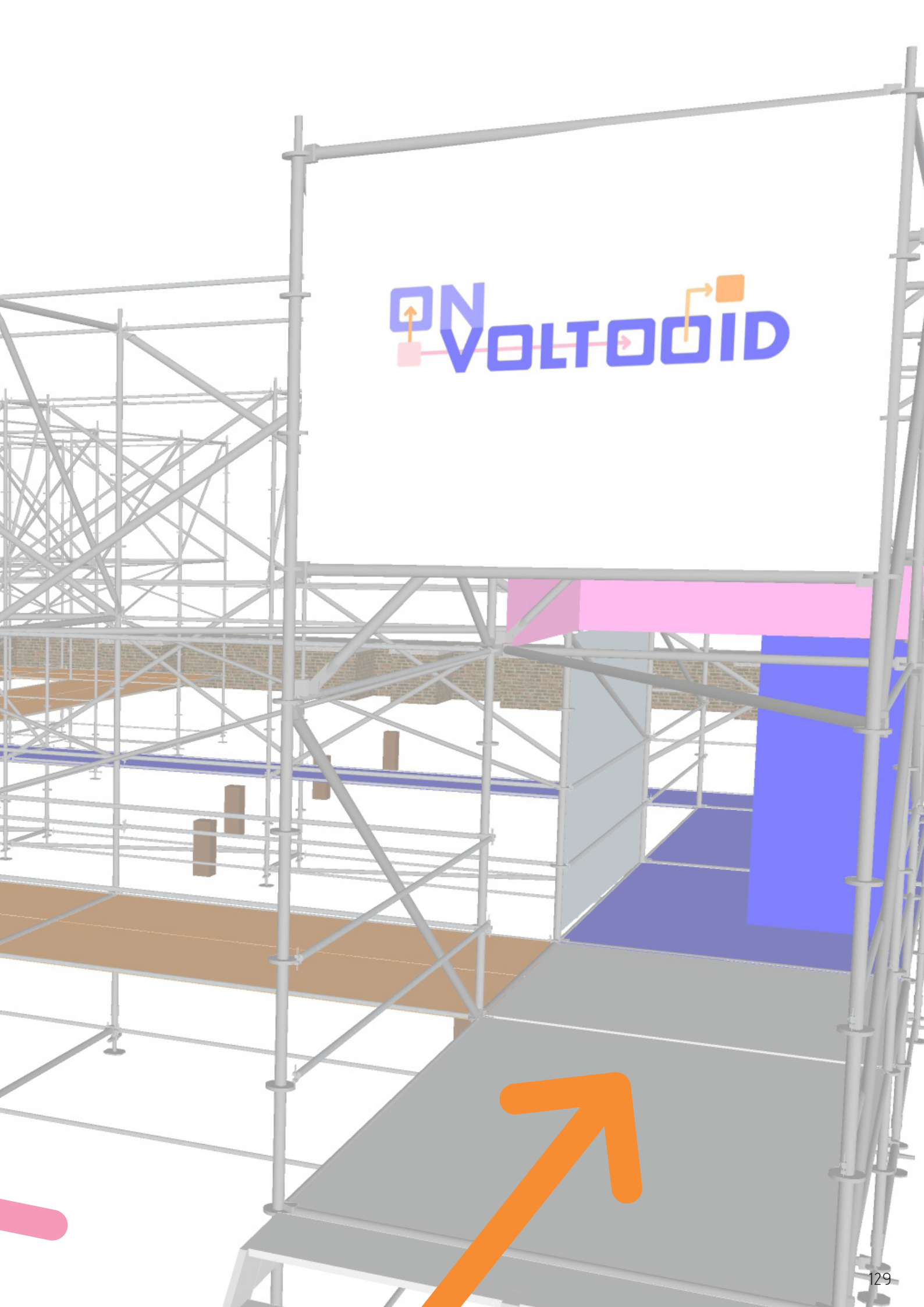
Als afsluiter wordt er in het eindstuk, het laatste gezamenlijke pad van de expo (zie Illustratie 35, roze pijl), gezorgd voor de verduidelijking van de werkelijke geschiedenis van Jonckholt, althans zoals beschreven in de archeologisch-historische studie *Loonse ridders of Spaanse soldaten?* Deze verwerkelijking gebeurt door middel van afbeeldingen van de restauratie, illustaties, schetsen..., alsook korte citaten geprojecteerd op zijwanden van de constructie. Vervolgens, aan het einde van de interactieve expo is er de mogelijkheid een exemplaar van het boek te verwerven.

ILLUSTRATIE 35: detail eindstuk van principeplan van *onvoltooid*

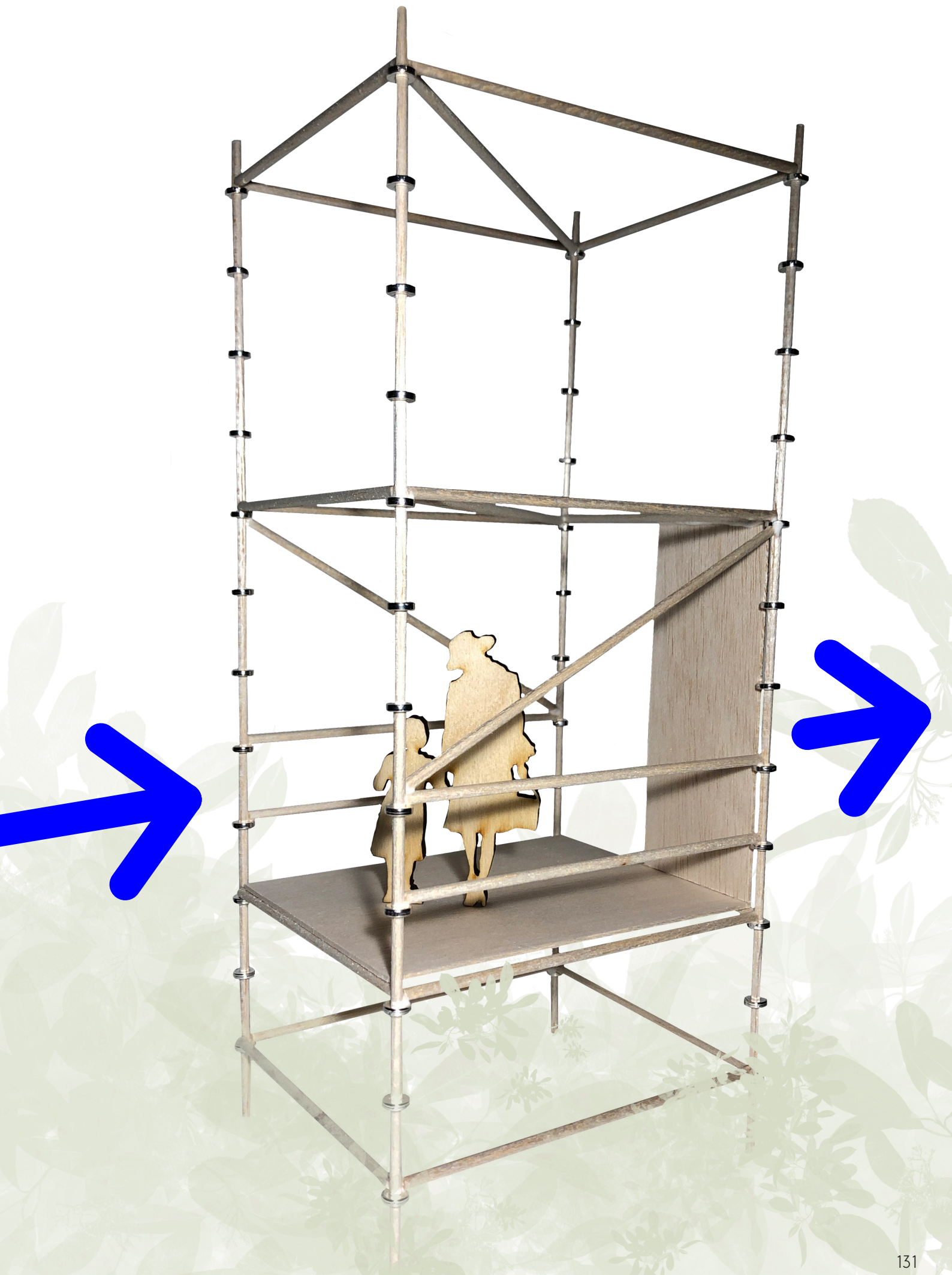




ILLUSTRATIE 36: voorontwerp *onvoltooid*







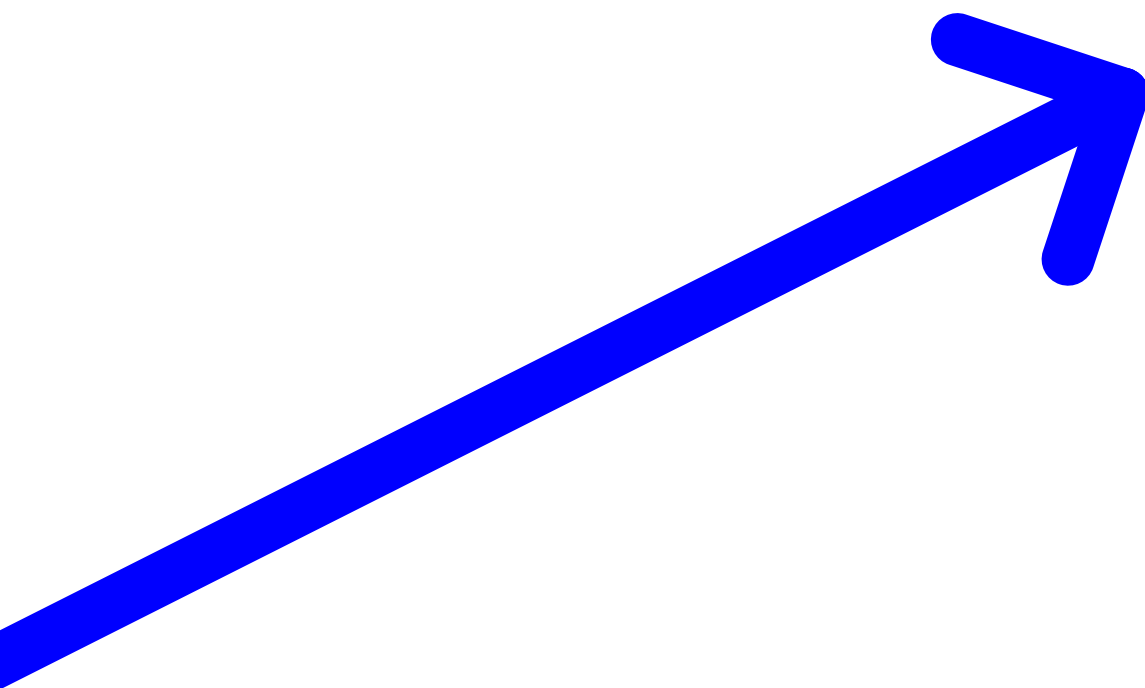
7. CONCLUSIE

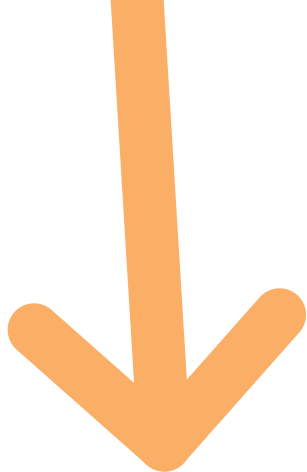


Omschreven in termen van Genette (Niederhoff, 2011) wordt er in de interactieve expo *onvoltooid*, een project gebaseerd op interactieve verhalen waarin bezoekers zelf hun verhaal samenstellen op basis van keuzes, op een bepaalde manier gebruik gemaakt van zowel interne focalisatie als externe focalisatie. In het geval van interne focalisatie neemt de bezoeker letterlijk de plek in van het personage. De bezoeker wordt als het ware een personage dat – letterlijk en figuurlijk – meeloopt in de door hun gecreëerde verhalen. Nochtans wordt het verhaal gestuurd van bovenaf, doordat de keuzes vooraf bepaald werden. De mogelijke verhalen staan al vast, waardoor men eigenlijk het standpunt inneemt van de lezer, kijker, bezoeker, van buitenaf. Men weet tenslotte niet meer dan een van de personages die deel uitmaken van het vooraf bepaalde verhaal gecreëerd door maquettes, licht en geluid.

Wat niet van toepassing is, is nulfocalisatie, opnieuw een term van Genette uitgelegd door Niederhoff (2011). Want degene die meer weet dan de personages, is enkel de auteur van het verhaal die elke optie kent en niet de bezoeker die bij elke keuze een andere keuze achterwege laat, maar komt niet aan bod als verteller.

Kinderen zullen het verhaal vervolledigen door bij elke keuze hun fantasie te gebruiken waarop ze willen verder gaan. Het zijn als het ware, zoals Herman Palmer citeert in *Cognitive Narratology*, lege plekjes die gevuld worden (2013). Om verder te gaan op Herman, probeer ik even de vraag “hoe draagt het narratief bij aan het begrijpen van de ervaring zelf?” te beantwoorden aan de hand van de expo *onvoltooid*. Allereerst zorgt het interactief verhaal in de interactieve expo voor meerdere mogelijke uitkomsten. Bij elke keuze komen groepen vrienden of familie terug bij elkaar, waardoor ze de afgelopen ervaring op het gekozen pad zouden kunnen overleggen, waardoor de veronderstelling van de verschillende verhalen die gecreëerd worden duidelijk zal worden. Daarnaast is er de mogelijkheid de expositie meermaals ‘af te leggen’ waardoor de ervaring anders zal zijn en zal verschillen van de vorige.





Naar de uitkomsten van de werking van een interactieve expo gebaseerd op een interactief verhaal, is meer onderzoek mogelijk, omdat dit project nu fictief blijft. Maar stel dat ze echt zou kunnen worden gerealiseerd, hoe zullen kinderen en ouders deze expo werkelijk ervaren? Zullen ze benieuwd zijn naar de andere opties en het parcours opnieuw volgen?

En zo sluit deze scriptie af met een op dit punt noodzakelijk *onvoltooid* onderzoek dat toch leidt naar een *voltooid* masterproef.

8. BRONNENLIJST

8.1. AFBEELDINGEN, ILLUSTRATIES EN FIGUREN

COVER: Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 1: studiemacquette van bacheloropdracht Interieurarchitectuur, UHasselt. Eigen beeldmateriaal (2019).

AFBEELDING 2: DRoomhut:

Stulens, A. (2022). *DRoomhut* [Foto]. Eigen beeldmateriaal.

AFBEELDING 3: DRoomhut Photoshop op locatie

Stulens, A. (2022). *DRoomhut Photoshop op locatie* [Foto] Eigen beeldmateriaal en bewerking (2019,2022).

AFBEELDING 4: Inside Magritte Expo. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 5: Bilzen Mysteries 'Het Verhaal'. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 6: In Flanders Fields Museum. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 7: ruïnes in Nederland en België.

Visit Zuid-Limburg. (z.d.). [Foto van de Kasteelruïne Valkenburg]. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <https://www.visitzuidlimburg.nl/omgeving/valkenburg/hotspots-valkenburg/>

AFBEELDING 8: ruïnes in Nederland en België.

Limburg. (z.d.). [Foto van de Kasteelruïne Stein]. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <https://l1.nl/natuurlijk-limburg-naar-kasteel-stein-652>

AFBEELDING 9: ruïnes in Nederland en België.

Kasteelbleijenbeek. (z.d.). [Foto van de Kasteelruïne Stein]. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <http://www.kasteelbleijenbeek.nl>

AFBEELDING 10: ruïnes in Nederland en België.

Legreve, D. (2021). *Kasteelruïne Ter Elst in Duffel* [Foto]. HLN. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <https://www.hln.be/duffel/vlaanderen-beschermt-volledige-kasteelsite-ter-elst-in-duffel~a49ec3fa/>

AFBEELDING 11: ruïnes in Nederland en België.

Hermans, P. (2020). *Toren van de oude Sint-Martinuskerk 7138 Dilsen* [Foto]. Wikipedia. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van [https://nl.wikipedia.org/wiki/Oude_toren_\(Dilsen\)#/media/Bestand:Toren_van_de_oude_Sint-Martinuskerk_7138_Dilsen_11-10-2020_12-43-28.jpg](https://nl.wikipedia.org/wiki/Oude_toren_(Dilsen)#/media/Bestand:Toren_van_de_oude_Sint-Martinuskerk_7138_Dilsen_11-10-2020_12-43-28.jpg)

AFBEELDING 12: ruïnes in Nederland en België.

Vilters-Vanhemel. (z.d.). [Foto van de ruïne van de burch van Kolmont in Tongeren]. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van https://www.vilters-vanhemel.be/limburg_tongeren_kolmont_overrepen.html

AFBEELDING 13: ruïnes in Nederland en België.

Focant, G. (z.d.). *Château de Moha* [Foto]. Province de Liège. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <https://nl.liegetourisme.be/burchtruines-van-moha.html>

AFBEELDING 14: de ruïne van Jonckholt in Hoelbeek, Bilzen. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 15: de ruïne van Jonckholt in Hoelbeek, Bilzen. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 16: ruïne van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 17: hoek van ruïne van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 18: Jonckholt bij de archeologische opgravingen. (©Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.).

Agentschap Onroerend Erfgoed. (z.d.). [Afbeeldingen uit archieven van archeologisch onderzoek Jonckholt]. Uit persoonlijke communicatie, mail. Geraadpleegd op 23 maart 2022.

AFBEELDING 19: ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 20: collage – aanwezige materialen op de site van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 21: collage - aanwezige materialen op de site van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 22: collage - aanwezige materialen op de site van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 23: collage - aanwezige materialen op de site van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 24: Hill House door Mackintosh.

Carmody Groarke. (2019). [Hill House door Mackintosh]. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.carmodygroarke.com/hill-house/>

AFBEELDING 25: The Hill House Box door Carmody Groarke- exterieur.

Carmody Groarke & Dehlin, I (2019). [The Hill House Box door Carmody Groarke- exterieur]. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.carmodygroarke.com/hill-house/>

AFBEELDING 26: The Hill House Box door Carmody Groarke - interieur.

Carmody Groarke & Dehlin, I (2019). [The Hill House Box door Carmody Groarke- interieur]. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.carmodygroarke.com/hill-house/>

AFBEELDING 27: Strangler door Héctor Zamora, Triënnale Brugge.

Desmet, M. (2021). [Strangler door Héctor Zamora, Triënnale Brugge]. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.triennalebrugge.be/nl/installatie/hector-zamora/>

AFBEELDING 28: Strangler door Héctor Zamora, Triënnale Brugge.

Desmet, M. (2021). [Strangler door Héctor Zamora, Triënnale Brugge]. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.triennalebrugge.be/nl/installatie/hector-zamora/>

AFBEELDING 29: studiemauquette van ruïne van Jonckholt - bestaande situatie. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 30: toevoeging studiemauquette *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 31: toevoeging studiemauquette *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 32: toevoeging studiemauquette *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 33: studiemauquette van ruïne van Jonckholt – bestaande situatie. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 34: ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt. Eigen beeldmateriaal (2022).

AFBEELDING 35: test blauwe kleurstof in snelbeton. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

AFBEELDING 36: deelmaquette voorontwerp *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 1: poster met logo *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 2: schets van locatie masterproject gebaseerd op Google Maps-kaart.

Google. (z.d.-a). [Google Maps-kaart van Ruïne van Fort Jonckholt]. Geraadpleegd op 21 februari 2022, van <https://google.com/maps/6UvhTiMrXWm2CGLZA>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 3: collage – fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 4: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 5: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 6: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 7: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 8: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 9: collage – details fantasietekening over afbeelding DRoomhut.

Stulens, A. (2022). Details fantasietekening over afbeelding Droomhut [Illustratie]. Eigen beeldmateriaal en bewerking.

ILLUSTRATIE 10: eigen bewerking – aanduiding ruïne van Jonckholt – op kaart Limburg

Provincie Limburg (z.d.). *Contactgegevens per gemeente (kaart)* [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 februari 2022, van <https://www.limburg.be/tccontactgegevenspergemeentekaart>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 11: eigen bewerking op kaart van Bilzen.

Redactie Stebo. (2014). *Geografische spreiding 65-plussers in Bilzen* [Illustratie]. Geraadpleegd op 31 maart 2022, van <https://www.cordium.be/uploads/media/6087eb47e199e/lokaal-toewijzingsreglement-bilzen.pdf>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 12: eigen bewerking gebaseerd op Google Maps-kaart Hoelbeek.

Google. (z.d.-b). [Google Maps-kaart van Hoelbeek]. Geraadpleegd op 8 mei 2022, van <https://goo.gl/maps/vST37fGt98KGWWB47>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 13: collage – fantasietekening over afbeelding ruïne van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 14: fantasietekening kasteel. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 15: collage – fantasietekening kasteel over afbeelding ruïne van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 16: fantasietekening interieur van een kasteel. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 17: collage – fantasietekening interieur van een kasteel over afbeelding hoek van ruïne van Jonckholt. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 18: “Zo zou Jonckholt er in de 13e eeuw hebben kunnen uitzien” (c Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.).

Agentschap Onroerend Erfgoed. (z.d.). [Zo zou Jonckholt er in de 13e eeuw hebben kunnen uitzien ,afbeeldingen uit archieven van archeologisch onderzoek Jonckholt] [Illustratie].

Uit persoonlijke communicatie, mail. Geraadpleegd op 23 maart 2022.

ILLUSTRATIE 19: eigen bewerking – aanduiding IOED Oost – op kaart van Limburg.

Provincie Limburg (z.d.). *Contactgegevens per gemeente (kaart)* [Illustratie]. Geraadpleegd op 21 februari 2022, van <https://www.limburg.be/tccontactgegevenspergemeentekaart>

ILLUSTRATIE 20: fantasietekning uit archieven van archeologisch onderzoek van ruïne van Jonckholt (c Agentschap Onroerend Erfgoed, z.d.).

Agentschap Onroerend Erfgoed. (z.d.). [fantasietekning uit archieven van archeologisch onderzoek van ruïne van Jonckholt, afbeeldingen uit archieven van archeologisch onderzoek Jonckholt] [Illustratie]. Uit persoonlijke communicatie, mail. Geraadpleegd op 24 maart 2022.

ILLUSTRATIE 21: schets van een stelling. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 22: detail plannen gebaseerd op Layher stelingen.

Layher. (z.d.). Layher. Meer Mogelijk. Het systeem voor steigers. geraadpleegd in april 2022, van <https://www.layher.nl>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 23: schets van mogelijke routes. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 24: schets van eerste ontwerpidee. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 25: schets van locatie houten paaltjes op Jonckholt (2022).

ILLUSTRATIE 26: schets van eerste ontwerpidee. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 27: schets van eerste ontwerpidee gecombineerd met schets van locatie houten paaltjes op Jonckholt. Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 28: schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 29: schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 30: collage – schets van ontwerpidee stellingen *onvoltooid* over afbeelding ruïne van Jonckholt vanuit uitkijkpunt. Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 31: schetsen van mogelijk ontwerp *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 32: schets van ontwerpidee *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 33: principeplan van *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal (2022).

ILLUSTRATIE 34: inplantingsplan routebeschrijving, eigen bewerking gebaseerd op Google Maps-kaart Hoelbeek.

Google. (z.d.-b). [Google Maps-kaart van Hoelbeek]. Geraadpleegd op 8 mei 2022, van <https://goo.gl/maps/vST37fGt98KGWWB47>. Eigen bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 35: detail eindstuk van principeplan van *onvoltooid* Eigen beeldmateriaal en bewerking (2022).

ILLUSTRATIE 36: voorontwerp *onvoltooid* Sketchup weergave, eigen bewerking (2022).

FIGUUR 1: schema van drie soorten focalisatie. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Niederhoff (2011).

FIGUUR 2: structuur van de film *Black Mirror Bandersnatch*. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 3: structuur van de aflevering Word de 4e Nachtwachter. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 4: bestaande kleurenpalet. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op Pantone kleurenpalet.

FIGUUR 5: toegevoegde kleurenpalet. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op Pantone kleurenpalet.

FIGUUR 6: schema van vertakkingenstructuur van interactieve verhalen. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 7: schema van structuur voor interactieve expo. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 8: schema van structuur – en invulling van – interactief verhaal *onvoltooid*. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 9: schema van structuur mogelijk verhaal 1. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 10: schema van structuur mogelijk verhaal 2. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

FIGUUR 11: schema van structuur mogelijk verhaal 3. Eigen beeldmateriaal (2022) gebaseerd op literatuurstudie Van der Nat et al. (2021).

8.2. INFORMATIE EN INHOUD

Agentschap Onroerend Erfgoed. (2022). *Hoelbeek*. Inventaris Onroerend Erfgoed. Geraadpleegd op 17 april 2022, van <https://inventaris.onroerenderfgoed.be/themas/13453>

Anoniem Algemeen Letterkundig lexicon. (2012). *Focalisatie*. Digitale bibliotheek voor de Nederlandse letteren. Geraadpleegd op 26 april 2022, via DBNL (KB, nationale bibliotheek), van https://www.dbnl.org/tekst/dela012alge01_01/dela012alge01_01_00837.php

Bilzen Mysteries. (z.d.). Bilzen Mysteries 'Het Verhaal'. Bilzen Mysteries. Geraadpleegd op 2 maart 2022, van <https://bilzenmysteries.be/hetverhaal/>

Calvino, I. (1988). *Six memos for the next millennium*. Harvard University Press.

Carmody Groarke. (2019). *The Hill House Box*. Geraadpleegd op 16 maart 2022, van <https://www.carmodygroarke.com/hill-house/>

Douglas, L. (2014). Books Review - *Towards an articulated phenomenological interpretation of architecture*. *Phenomenal phenomenology* [Recensie van het boek *Towards an articulated phenomenological interpretation of architecture*. *Phenomenal phenomenology*, van R. M. Shirazi, Auteur]. Geraadpleegd op 16 februari 2022, van <https://search-ebshost-com.bibproxy.uhasselt.be/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=721303&site=ehost-live>

Expo Inside Magritte. (2021). *Inside Magritte emotion exhibition La Boverie Liège*. Luik [Brochure].

Goplay. (2021, 7 september). *Vertel ons jouw engste true crime verhaal en win een misdaad-diorama*. Goplay. Geraadpleegd op 24 december 2021, van <https://www.goplay.be/scheire-en-de-schepping/vertel-ons-jouw-true-crime-verhaal-en-win-een-exclusieve-misdaad-diorama>

Green, M. C., & Jenkins, K. M. (2014). Interactive narratives: processes and outcomes in user-directed stories. *Journal of Communication*, 64, 479-500. <https://doi.org/10.1111/jcom.12093>

Het Kunstuur. (z.d.). *Het Kunstuur*. Het Kunstuur. Geraadpleegd op 2 maart 2022, van <https://hetkunstuur.com>

Herman, D. (2013, 22 september). *Cognitive Narratology*. The living handbook of narratology. Geraadpleegd op 26 april 2022, van <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38.html>

İmamoğlu, Ç., Şenyapılı, B., & Demirbaş, Ö. O. (2009). Experiencing the real-scale: mock-up of a set design project. *METU:Journal of the Faculty of Architecture (Turkey)*, 26(1), 71-80.

Geraadpleegd op 16 februari 2022, van <https://search-ebsohost-com.bib-proxy.uhasselt.be/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=687115&site=ehost-live>

In Flanders Fields Museum. (z.d.). *Als herinneringen troebel worden, houdt in Flanders Fields Museum alles scherp* [Brochure].

IOED Oost. (z.d.) *Wie zijn we?*. IOED OOST. Geraadpleegd op 7 maart 2022, van <http://ioedoost.be/wie-zijn-we/>

Kasteel Valkenburg. (z.d.). *Onze AR-app*. Kasteelruïne en Fluweelengrot. Geraadpleegd op 4 maart 2022, van <https://www.kasteelvalkenburg.nl/plan-je-bezoek/onze-apps/>

Layher. (2021). *Project Steigerwerk: The Strangler*. Layher. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.layher.nl/nl-NL/Nieuws-items/Steigerwerk-kunstproject-the-strangler>

Meister, I C. (2011, 26 augustus). *Narratology*. The living handbook of narratology. Geraadpleegd op 26 april 2022, van <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/48.html>

Mulla, S. (2014). The model is in the making : “Nothing explains the intention, form, use and materiality of a piece of architecture like a well-crafted model,” states Sarosh Mulla, who talks with three architects central to the model-making scene in Auckland. *Architecture New Zealand*, 2, 29-32. Geraadpleegd op 5 februari 2022, van <https://search-ebsohostcom.bibproxy.uhasselt.be/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=734887&site=ehost-live>

- Niederhoff, B. (2011, 4 augustus). *Focalization*. The living handbook of narratology. Geraadpleegd op 26 april 2022, van <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/38.html>
- Nieuborg, D., & Booy, G. (Regisseur). (2021). *Word de vierde nachtwachter* [Film]. Studio 100.
- Nijssen, R., Vanderbeken, T., & Wouters, W. (2014). *Loonse ridders of Spaanse soldaten? Archeologisch-Historische studie van de site van Jonckholt 1200-2014*. Zolad+ Intergemeentelijke projectvereniging voor Onroerend Erfgoed.
- Plevoets, B., & Van Cleempoel, K. (2019). *Adaptive reuse of the built heritage. Concepts and cases of an emerging discipline*. Routledge.
- Siddiqui, I. (2017). Dioramas. *Interiors*, 8(3), 169-178. <https://doi.org/10.1080/20419112.2018.1446464>
- Slade, D. (Regisseur). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Film]. House of Tomorrow & Netflix.
- Triënnale Brugge. (2021, 23 juni). *Héctor Zamora Triënnale Brugge 2021: Trauma* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=j5ViFm1QxBg>
- Triënnale Brugge. (z.d.) *Over Triënnale Brugge 2021: Trauma*. Geraadpleegd op 18 april 2022, van <https://www.triennalebrugge.be/nl/over-ons/>
- Van der Nat, R., Müller, P., & Bakker, P. (2021). Navigation interactive story spaces. The architecture of interactive narratives in online journalism, *Digital Journalism*, 1-26. <https://doi.org/10.1080/21670811.2021.1960178>
- Vismédia Team. (2021, 25 oktober). *What is an Immersive Experience?* Vismédia Agency. Geraadpleegd op 1 mei 2022, van <https://vismedia.agency/insights/content-tech/what-is-an-immersive-experience/>